COMICS scene

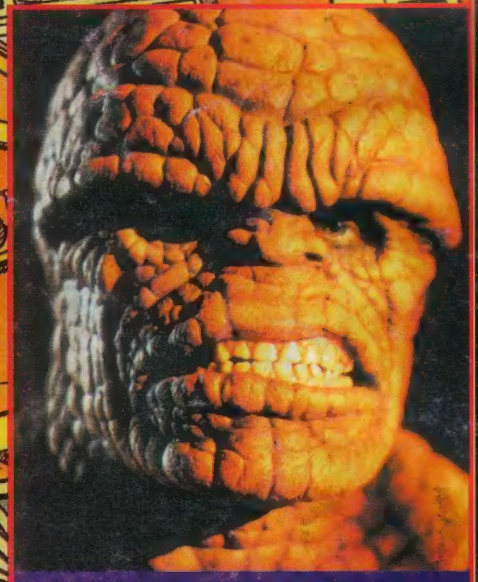
NUM. 12 390 PTAS.

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA, TODO UN CLASICO

ENTREVISTA CON JOE "X-FACTOR" QUESADA

SUPERMAN ¡ESTA VIVO!

(más o menos)
MIKE CARLIN
NOS LO EXPLICA TODO
(más o menos)



¡LOS CUATRO FANTASTICOS EN LA PANTALLA!

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

ESTOS SON LOS NUEVOS LEGIONARIOS

Multiplica tu colección por ZINCO

SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA
DEL 6 AL 9 DE MAYO EN EL BORN

COMICS® scene

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Vuestras cartas

7 **WILDSTAR**
Al Gordon y Jerry Ordway forman equipo

11 **Q-FACTOR**
Joe Quesada cree que dibujar cómics es el mejor trabajo

15 **POLICIAS COSMICOS**
Los Drakstars patrullan una galaxia cercana

21 **LEGIONARIOS**
Este es un equipo que gustará a los que odian a la Legion

29 **DEATHWATCH 2000**
Nueva vida para los héroes de la Continuidad

38 **MISTERIO DE ACERO**
Pero, ¿vive Superman? Quien lo sabe es Mike Carlin

47 **EL ASOMBROSO ILUSTRADOR**
John Romita recuerda 42 años de trabajo gráfico

53 **DE VIGILANTES Y DIOSES NORDICOS**
A Patrick Olliffe le encanta dibujar cómics

57 **LOS SECRETOS DE SHADOW HAWK**
¿Se imaginan cuál es su identidad secreta?

61 **¡VIVAN LAS CONCHAS!**
Las heroicas tortugas viajan a otro tiempo

64 **COMICS REPORTER**
Del papel al celuloide

Arte de Superman: Tom Grummett/Doug Hazelwood, Trademark & Copyright 1992,1993 DC Comics Inc.

Arte de Legionarios: Chris Sprouse/Karl Story, Colors: Tom Mc Craw, Copyright 1993 DC Comics Inc.

COMICS SCENE is published in English by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 29, 31, 32, 33 & 34, Copyright © 1993 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE Número 12, mayo de 1993, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Antonio Sánchez • Composición: Francisco Solsona. • Traductor: Albert Solé. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 390 Ptas. (Transporte incluido.)

BOCADILLOS del lector

La verdad es que no entiendo por qué a todo el mundo le ha dado últimamente por meterse con los autores de la línea Image. Yo considero que han demostrado tener mucho valor al montar su propia compañía en lugar de quedarse en Marvel, lo que sin duda les habría resultado mucho más cómodo. Pero no, en un mercado donde las editoriales dictan las reglas, estos autores prefirieron arriesgarse para obtener así un control creativo sobre sus personajes.

Y han triunfado, eso nadie puede negarlo.

Sólo hay que ver los últimos «Top USA» para darse cuenta de que han conseguido algo muy importante.

Se les critica que los guiones no son una maravilla. Bueno, ¿y qué si es así? Cuando Todd McFarlane empezó a guionizar Spiderman, se le disculpaba diciendo que, a fin de cuentas, era su primer trabajo, y que había que dejarle tiempo para que se fuera rodando. Sin embargo, a los autores de Image no se les mide por el mismo rasero. ¿Por qué? Lo justo es que les demos también un margen de confianza, y seguro que poco a poco irán mejorando.

Otra cuestión que se les reprocha es que, al parecer, están ganando un montón de dinero. Y digo yo, ¿qué tiene eso de malo? Cuando empezaron Image, nadie daba un duro por ellos. Todo el mundo decía que iba a ser un fracaso y que a los cuatro meses estarían de vuelta en Marvel con el rabo entre las piernas.

Pero no ha sido así, y lo cierto es que actualmente Image es la editorial estrella en USA. Y eso escuece a algunos, ya lo sabemos. Por eso ahora tenemos que leer cosas como que el éxito se les ha subido a la cabeza, que se lo tienen muy creído, o que si Liefeld hace ilustraciones a página completa sólo para poder vender luego los originales a mejor precio (¿puede ser verdad eso?)

Pero, aunque los perros ladren, ellos siguen cabalgando, y su ejemplo empieza a cundir en otros muchos artistas. Pase lo que pase en el futuro, lo que nadie puede dicutirles es que han logrado hacer historia en el cómic americano. Y ante eso, hay que descubrirse el sombrero.

Fco. Villanueva Santiago
Madrid

Menuda defensa de la línea Image la que haces en tu carta, Francisco. Y que conste que estoy bastante de acuerdo con muchas de tus argumentaciones. A los chicos de Image se les podrán achacar todos los defectos que se quieran, pero lo que han conseguido tiene mucho mérito, y eso es algo que reconocen incluso sus más acérrimos detractores. Y no, no es cierto que Rob Liefeld dibuje «splash pages» pensando en sacar más dinero con la venta de las planchas originales. El mismo rechazó estas acusaciones infundadas en una reciente entrevista, explicando que lo único que pretende con la inclusión de ilustraciones a página entera es aumentar la espectacularidad y el impacto visual de sus historias. Es lo que se ha dado en llamar la «estética del pin-up», a la que se adscriben otros muchos autores y que, por supuesto, nada tiene que ver con la posterior rentabilización comercial de los originales.

Un saludo para España, y en especial para todo el equipo de esta maravillosa revista.

Quisiera aprovechar el espacio que brinda esta sección para contactar con todos aquellos a quienes, al igual que a mí, les encantan los cómics, para intercambiar material de su país (español, europeo y de otros países donde llega a esta revista) por cómics (USA, de firmas japonesas y mexicanos), novelas gráficas y catálogos norteamericanos de pedido.

Hasta pronto y que sigan como hasta ahora. ¡Felicidades por su trabajo en **COMICS SCENE**!

Félix E. López I.
Av. I. Allende 232
Celaya, Guanjuato
México C.P. 38070

Ante todo, y sin querer caer en el tópico, me uno al nutrido grupo de lectores que os felicitan por vuestra estupenda labor en esta revista, al tiempo que os agradezco vuestra atención para con los aficionados al mundo del cómic.

Pero la razón principal que me ha llevado a escribiros es la más que supuesta «crisis comiquera» que ha atacado a todas las editoriales en nuestro país.

Empecé a preocuparme por este asunto cuando noté el progresivo recorte de las series DC editadas por Zinco, y fue en el último número de Hulka cuando un texto firmado por A. Martín me despejó la duda: «CADA VEZ MAS GENTE DEJA DE INTERESARSE POR LOS COMICS EN ESPAÑA.»

Pero ¿quién tiene la culpa de esta situación? ¿Lector o editor? Preguntándole a un aficionado, seguramente éste se excusaría diciendo que los editores publican cosas menos interesantes, y un editor respondería que son los lectores los culpables, tal vez porque sus gustos han cambiado con respecto a los que tenían hace unos meses.

Personalmente, reconozco que en los últimos tiempos he dejado de comprar algunos títulos, ya sea porque ya no me interesan o porque la editorial los ha cancelado.

Claro que también entran en juego los errores en la política editorial y, para poner un ejemplo, ahí está lo sucedido con mi colección favorita de Forum, *Groo The Wanderer*.

Desde la primera vez que apareció en

¡DOBLE ACCION!

¡DOBLE DIVERSION!

¡DOBLE MASACRE!

ediciones zinco

No te pierdas las dos últimas novedades de

LOBO

LOBO : **INFANTICIDIO** Serie limitada de 4 episodios

LOBO : **GREATEST HITS** Volumen en edición de lujo

¡YA A LA VENTA!

BOCADILLOS del lector

España, la colección se orientó hacia un público infantil. Tal vez la editorial lo niegue, pero es así, y no lo entiendo. Empezando por los correos, tal vez los más estúpidos e infantiles que jamás haya visto; el lector preguntaba una estupidez y el «correero» le respondía otra, ya fuera «un fan, uno que pasaba por allí, el cartero ...» la primera vez que apareció la colección, o Rufferto en la edición actual. Y yo me pregunto si no sería mejor cerrar un correo así. Aparte de eso, el símbolo de Epic nunca aparecía en las portadas. Estoy seguro que, sólo atendiendo a ese detalle, la colección se hubiera vendido mejor.

Antonio Luis Aguilera
Ciudad Rodrigo, Salamanca

En realidad, no creo que se esté publicando ahora material menos atractivo que tiempo atrás. En todo caso, ese supuesto desinterés de los lectores habría que relacionarlo más con el auge de los vídeojuegos y el aumento en la oferta televisiva tras la irrupción de las cadenas privadas. Y si además resulta que estamos padeciendo una recesión económica de órdago, el resultado es que cada vez se leen menos cómics ... y menos libros en general. Respecto al caso concreto de Groo, sinceramente, dudo mucho que destacar el sello de Epic en las portadas o modificar el tono humorístico de los correos –más o menos acertado, según los gustos– hubiera servido para levantar las ventas.

Escribo esta carta para protestar por la súbita muerte de Superman. En una sociedad decadente como la nuestra, donde los antihéroes al estilo Rambo parecen ser la moda, Superman representaba la última esperanza de un hombre luchando contra el mal altruísticamente, sin esperar una recompensa a cambio.

Ahora nos dicen que Superman ha muerto. ¿Es sólo un drama editorial creado por DC Comics, o tal vez es que se han perdido definitivamente los valores que el Hombre de Acero representaba?

Sinceramente, espero que Superman encuentre una forma de revivir «milagrosamente».

En un tema aparte, me gustaría saber cómo obtener números atrasados Zinco. Si no tengo pesetas, ¿podría pagar en moneda portuguesa?

Nuno Duarte
Almeirim, Portugal

Tal como casi todos preveíamos, Superman regresa ... aunque, eso sí, de un modo muy peculiar. En este mismo número de ***COMICS SCENE*** *os ofrecemos una entrevista exclusiva con Mike Carlin para que estéis al tanto de todos los detalles (casi al mismo tiempo que los americanos, ahí es nada).*

Para conseguir material del catálogo Zinco, sólo tienes que solicitar los ejemplares que te interesan y recibirás una carta donde te indicarán el importe total de tu pedido, en pesetas, incluidos gastos de envío.

Soy un entusiasta lector de esta revista, porque es una de las pocas publicaciones en las que encuentro información de la conexión entre el cómic y el cine, en todas sus vertientes.

Según he podido comprobar en esta misma sección, **COMICS SCENE** tiene gran número de lectores en México. Por eso, como soy coleccionista de cómics mexicanos (años 1950-1985, editoriales Emsa, Alegría, International, Proteo, Fiction House, Novaro, etcétera), os agradecería la publicación de esta carta, por si algún amigo mexicano interesado en intercambiar publicaciones se anima a escribirme.

Carlos Jorge Gard
C/. Aragón 423, primero, B
08013 Barcelona

Aquí, en Argentina, hace varios meses que se emite la segunda temporada de la serie Superboy, con Gerard Christopher, así que me gustaría ver alguna nota sobre esta serie. También sería interesante leer algo más sobre la nueva serie de animación de Batman.

Tengo una duda que formularles: En el número 5 de su revista aparecen reproducidas las portadas de Infinity Gauntlet números 1, 2 y 3. Excelentes dibujos, por cierto. Pero, al editar Forum sus números de *El Guantelete del Infinito*, me di cuenta de que los trajes de Thor y Quasar, entre otros detalles, fueron corregidos.

¿Qué sucedió?

Asimismo, en el número 9, en el artículo sobre El Rayo, se ve a Ray de pie de página completa. Sin embargo, en la edición de Zinco se ha corregido esto y el personaje está en el suelo. ¿Acaso los editores obligan a los dibujantes a corregir sus páginas, aunque los errores sean minúsculos?

Esteban Espósito
Buenos Aires, Argentina

En el proceso de creación de un cómic, es frecuente que haya que realizar pequeños cambios o retoques de última hora, tanto en los textos como en las ilustraciones. Y más todavía en una serie de crossovers tan compleja como El Guantelete del Infinito. Pero, evidentemente, no se trata de que los editores «obliguen» a nada a los dibujantes.

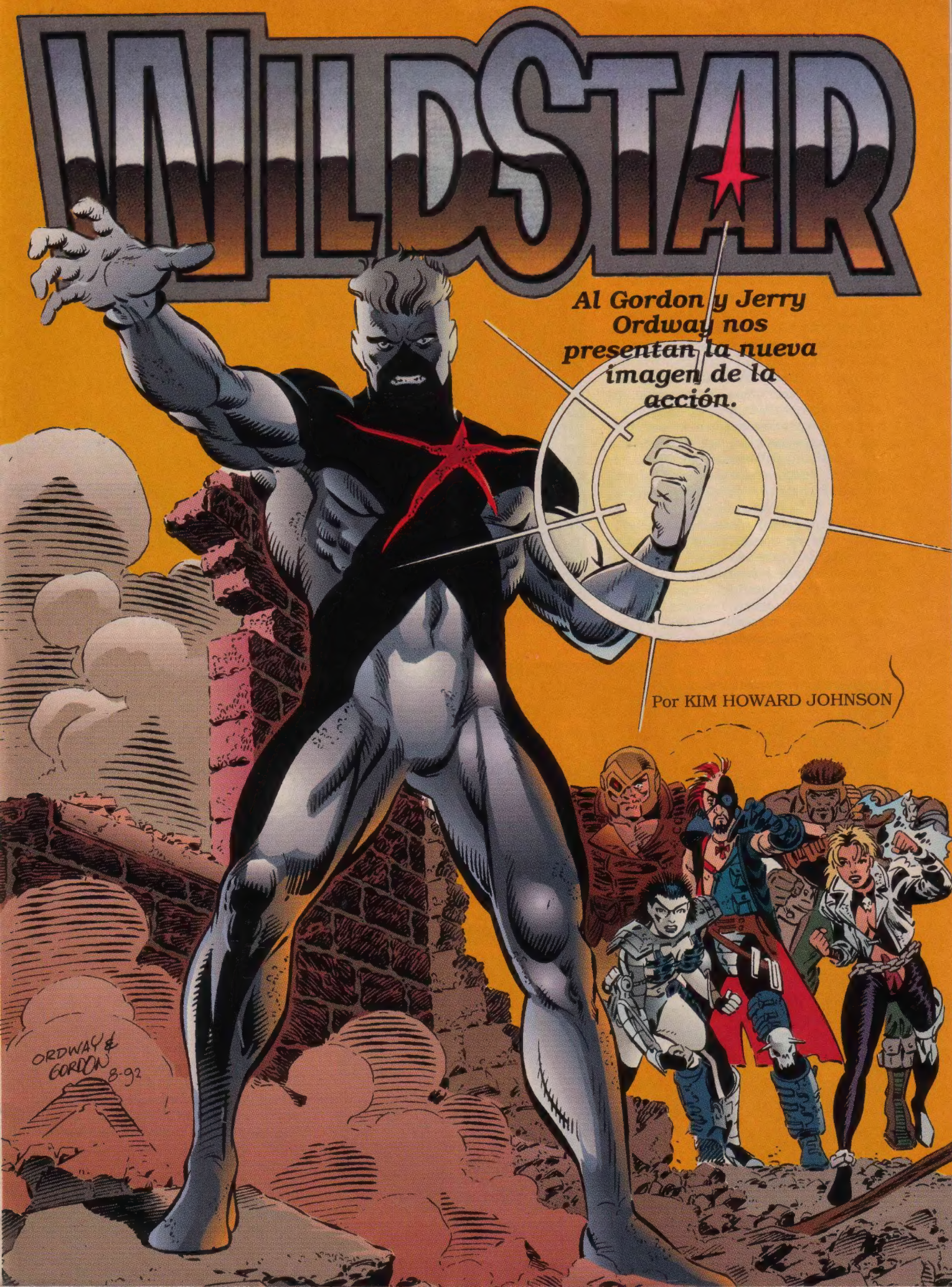
Me encanta vuestra revista. Lo único que echo a faltar es la inclusión de un Hit Parade con loscien títulos más vendidos en USA. Ya sé que me vais a decir que los cómics más vendidos no tienen por qué ser necesariamente los mejores, y estoy de acuerdo, pero también creo que a los aficionados siempre nos pica la curiosidad por saber cómo van nuestras colecciones favoritas.

Alberto Herrero
Córdoba

Si no incluimos ningún «Top Cien» es porque tampoco lo hace la edición madre de ***COMICS SCENE****, nada más. Tal vez podría pensarse en reproducir los listados de Capital City o Diamond –las dos principales distribuidoras de cómics en USA– siempre que haya un número mínimo de interesados. ¿Qué opináis los demás lectores?*

Y, en fin, lo que sí es seguro es que volveremos a encontrarnos en estas mismas páginas dentro de tres meses. Si tenéis la oportunidad, no dejéis de visitar el estand de Zinco en el Salón del Cómic de Barcelona. ¡Allí nos vemos!

—Miguel G. Saavedra


WILDSTAR
Al Gordon y Jerry Ordway nos presentan la nueva imagen de la acción.
Por KIM HOWARD JOHNSON
ORDWAY & GORDON 8-92

Ha vuelto para impedir una guerra que empieza mañana... El es WildStar, el ultimísimo superhéroe del Universo Image, estrella de la miniserie de cuatro números *WildStar: Sky Zero*.

Creado por Al Gordon (quien también se encarga del entintado) y dibujado por Jerry Ordway *(Superman)*, WildStar es un soldado del futuro que ha retrocedido treinta años en el tiempo para impedir la guerra que está a punto de estallar en la actualidad.

«Es una guerra muy extraña y muy de ciencia ficción –dice Gordon–. Durante la guerra del Vietnam, la URSS suministró tecnología a los norvietnamitas y los Estados Unidos se la suministraron a los survietnamitas, y cada vez que un bando recibía un arma mejor, el otro "igualaba la apuesta". En la Tierra está ocurriendo lo mismo, con la diferencia de que quienes proporcionan las armas son dos razas alienígenas que intentan obtener cierta clase de control sobre el planeta. Andan buscando algo, y no descubriremos qué es hasta el último número de la serie.»

WildStar: Sky Zero («Sky Zero», Cielo Cero, se usa de forma similar a «Ground Zero», Suelo Cero, el centro de una detonación nuclear) contiene montones de paradojas temporales, aunque no deberían resultar demasiado difíciles de entender.

«Estoy intentando conseguir que

YOU'RE GETTIN' SLOW. MUST'VE BEEN A WILD NIGHT, WILDSTAR. YOU LOOK LIKE SOMEONE I JUST HAD MY WAY WITH.
CAREFUL, FREEZONE. I'M NOT CONVINCED HE'S REALLY DOWN FOR THE COUNT.
LOOKS "DOWN" TO ME, DEADSTAR. LET'S OFF HIM WHILE WE GOT THE CHANCE.
I REALLY DIDN'T THINK YOU'D BE CARELESS ENOUGH TO LEAD US RIGHT TO IT.

Ha viajado treinta años hacia el pasado para tratar de impedir una guerra que aún no ha empezado...

Todas los personajes e ilustraciones de WildStar: Sky Zero. Marca registrada y Copyright 1992 Al Gordon y Jerry Ordway

La atracción que el dibujante Jerry Ordway siente por *Wildstar* le hace explorar la motivación del personaje. «No puedo dibujar algo en lo que no creo.»

resulten más divertidas y que no confundan al lector –dice Gordon–. La máquina del tiempo que utiliza WildStar fue robada por una raza alienígena a la otra, y él la usa para retroceder en el tiempo; pero al hacerlo, la máquina no se limita a hacerle retroceder, sino que se lleva también toda una parte de su ciudad –explica Gordon–. Básicamente su entorno de treinta años en el futuro cambia de sitio con un trozo de la Tierra del presente, y ninguno de los dos bandos aplica la tecnología normal.»

Tanto los poderes de WildStar como su traje provienen de una fuente muy poco habitual.

«Son simbiontes, básicamente parásitos que viven de él y otorgan ciertos poderes a quien los use... a cambio de un precio. En realidad, "WildStar" es el nombre del simbionte, un organismo parecido a una estrella de mar que vive sobre el pecho del tipo –dice Gordon, quien observa que la criatura también se encarga de proporcionar el atuendo del superhéroe–. Le cubre con una membrana, lo cual explica que lleve puesto un disfraz. He tenido montones de problemas escribiendo guiones de superhéroes que llevan disfraz y van con él puesto de un lado para otro. He oído bastantes comentarios entre sorprendidos y críticos de directores de publicaciones,

WildStar, un nuevo héroe de Image, atraviesa la barrera del tiempo para salvar nuestro mundo.

sobre todo referentes a lo que hice para *Timber Wolf* de DC porque me burlo del género dentro del género. "¡Oh, no puedes hacer eso!", dicen, y yo siempre respondo "¿Por qué no?". Esos tipos van a todas partes enseñando la ropa interior –se ríe–, ¡y alguien debería decírselo!

»Siempre estoy intentando encontrar razones que expliquen el porqué llevan esos trajes. Salvo por el simbionte que vive sobre su pecho justo encima de su corazón, WildStar va básicamente desnudo, y el simbionte le ha cubierto con una membrana que parece un traje. Jerry y yo lo diseñamos, y acabamos obteniendo algo bastante bonito y aterrador. Si intentara arrancar el simbionte y si pudiera conseguirlo, la situación sería muy parecida a la que se da si intentas arrancar el embrión del alien diseñado por Giger del rostro al que se ha adherido. Si el increíble Hulk se lo arrancara a un superhéroe de menos poder, se llevaría una parte de la cara con él.»

La miniserie *WildStar* empieza en el futuro, cuando el héroe se harta de combatir en una guerra que ya lleva treinta años de duración.

«Ha estado luchando desde que tenía veinte años, por lo que está bastante endurecido... es una especie de Clint Eastwood. Es un tanque Panzer muy cabreado, una máquina de matar... y no le gusta –explica Gordon–. Decide retroceder en el tiempo y cambiarlo todo para que la guerra no llegue a estallar.

»Descubrimos que la historia se ha estado repitiendo una y otra vez, y que él forma parte de ese bucle temporal: no para de retroceder en el tiempo, pero no consigue cambiar la historia. La serie muestra la vez en que retrocede y cree que puede romper el bucle temporal. Hay montones de pequeñas paradojas temporales bastante raras, pero estoy intentando que resulten lo más divertidas posible y que no obstaculicen el curso de la acción.»

La historia quizá abarque un cierto número de elementos, pero Gordon promete que no habrá escasez de superheroicidades.

«Es acción con superhéroe, de eso no cabe ninguna duda... aventura a toda marcha y sin barreras. A comienzos de los 60, Julie Schwartz hizo volver a Flash y a todos esos héroes, y se las arregló para dar una explicación de ciencia ficción, como los productos químicos que caían sobre Barry Allen y lo convertían en Flash, y el extraterrestre que le dio su anillo de Linterna Verde a Hal Jordan. Es la misma idea de entonces, con la diferencia de que está más dentro del estilo *Terminator* y *ALIENS*. Es ciencia ficción de los años 90, pero sigue siendo un comic de superhéroes.»

Gordon y Ordway creen que las ideas de *WildStar* son sólidas, pero opinan que las imágenes y el estilo narrativo son todavía mejores.

«Trabajé con Neal Adams en Continuity una temporadita –observa Gordon–, y una de las cosas que solía decir y que nunca olvidaré es "Las malas ideas no existen... lo importante es lo que hagas con tu idea". Cualquier persona puede contar una historia al lado de la hoguera, lo importante es cómo cuentas la historia... Puedes empezar con la base más ridícula y banal imaginable, pero si la cuentas bien nadie se dará cuenta de que la idea era bastante floja... sólo se darán cuenta de que ha sido narrada de una forma soberbia. Tengo la esperanza de que entre Jerry y yo hemos conseguido una historia buena con unos personajes realmente soberbios.»

Al igual que muchos títulos Image, *WildStar* es un proyecto que su creador llevó consigo de un lado a otro durante mucho tiempo. Gordon dice que la idea se le ocurrió hace algunos años, y que está levemente basada en cosas que hizo de niño.

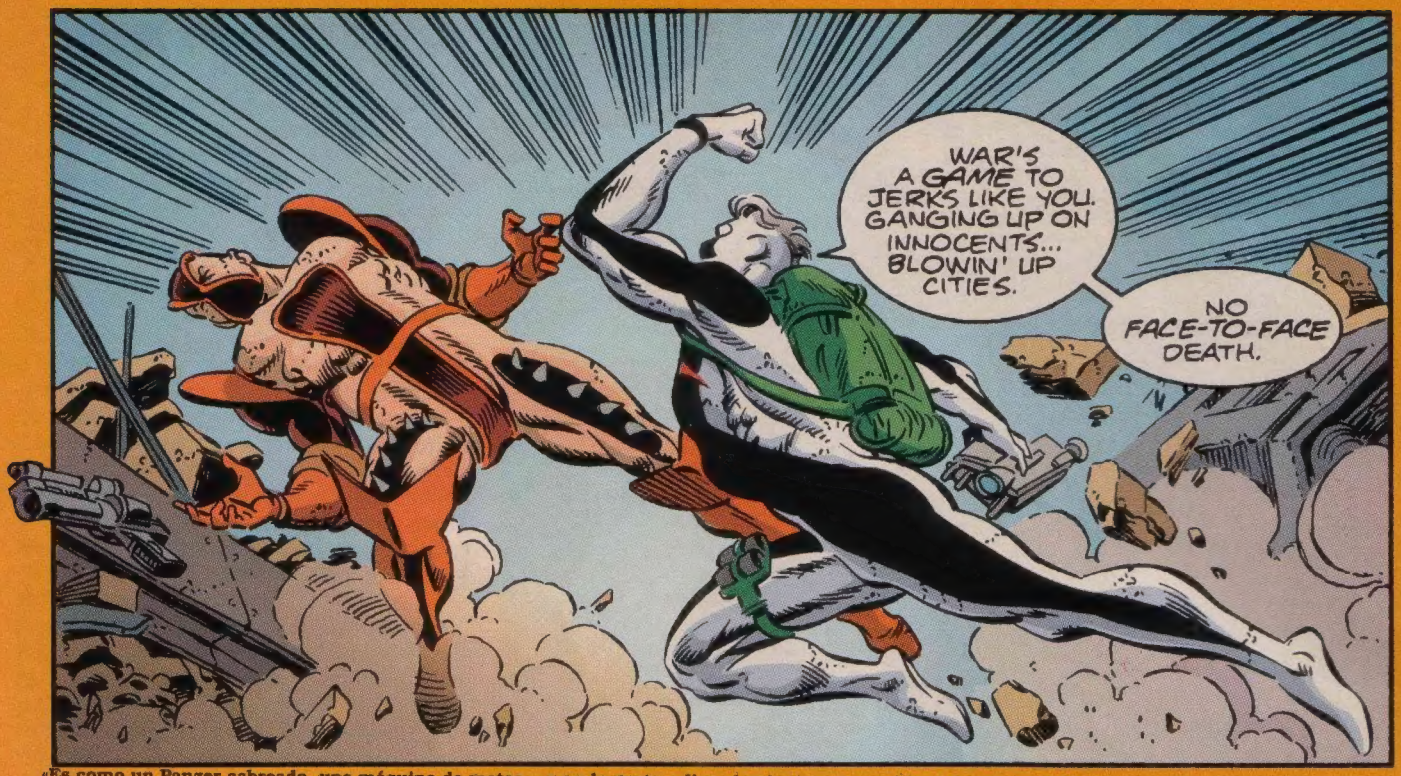
«Ha cambiado tanto que casi no me parece justo afirmar que es la misma idea, pero durante los últimos cuatro o cinco años ha estado bastante cerca de su forma actual. En un momento dado incluso llegué a pensar en ofrecérsela a DC, pero nunca me decidí a hacerlo.»

Gordon empezó a ser conocido en el mundo del comic como entintador, pero dice que ha escrito historias desde su infancia. Keith Giffen le animó a dirigir sus esfuerzos literarios hacia el comic, y Gordon escribió la aclamada saga «Quiet Darkness» para *Legion of Super-Heroes*. Desde aquel entonces, Gordon ha seguido expandiendo su labor literaria, que incluye *Timber Wolf*, una miniserie reciente de la DC, pero descubrió que le resultaba cada vez más frustrante crear personajes sobre los que no tenía ningún control posterior. No podía dejar escapar la oportunidad de crear un título para Image.

«El coordinador de *Timber Wolf* me dio mucha libertad y básicamente se limitó a proporcionarme un marco, que es lo que distingue a un buen director de publicación de uno malo –dice Gordon–, pero hagas lo que hagas si trabajas en el comic formas parte de la maquinaria y estás a merced de los caprichos de un director de publicaciones que decide hasta dónde puede llegar tu participación en el producto final. No eres más que un engranaje de la máquina.»

Su prolongada amistad con Erik Larsen y Todd McFarlane acabó llevándole a Image, y dio como resultado la inclusión de Ordway en el proyecto.

«No paraban de repetirme que tenía que hacer algo con ellos, pero en Image tienes que arreglártelas por tu



Todas las ilustraciones de WildStar: Jerry Ordway/Al Gordon/Coloreado: Reuben Rude/Diyoptics

«Es como un Panzer cabreado, una máquina de matar... y no le gusta», dice el guionista y creador Al Gordon refiriéndose a WildStar.

cuenta y yo no me decidía a dar ese gran paso. Acabé diciendo que de acuerdo, pero que antes tenía que pensar en cómo lo haría. Una tarde estaba hablando de Image con Jerry, y le dije que como yo era guionista/entintador tendría que encontrar un dibujante. Dijo que estaba interesado, y yo dije que estupendo. No querer trabajar con alguien que tiene tanto talento como Jerry habría sido una auténtica locura... es uno de los cinco o seis grandes dibujantes del momento. Le expuse las tres ideas que había desarrollado y me dijo que quería hacer *WildStar* conmigo –explica Gordon, añadiendo que la colaboración es total–. El proyecto ha cambiado mucho desde que empezamos a trabajar, y ahora es una auténtica tarea de grupo.»

Ordway corrobora que estuvo interesado en *WildStar* desde que Gordon le expuso sus ideas.

«Quería hacer un intento de llegar a un público más joven –dice Or-dway–. Creo que en algunos aspectos DC admitiría que han dejado de prestar atención a los críos que siempre han comprado los comics Marvel. No me imagino convertido en un gran éxito de ventas ni nada por el estilo, pero me gustaría tener la oportunidad de hacer algo que se apartara un poco de Superman o del Capitán Marvel. Este personaje resulta más parecido a un soldado harto de tantas batallas, y la variación añadida que lo hace original es el viaje por el tiempo.»

El papel de Ordway en el título –dibujante y colaborador argumental–, es ideal para él después de años escribiendo para *Adventures of Superman*.

«No quería verme involucrado a un nivel de guionista porque llevo trabajando en eso desde hace años –dice Ordway–. Quería un proyecto donde me pudiera concentrar en el dibujo para hacerlo lo más interesante y original posible. *Superman* encajaba en ese molde, pero *Superman* tiene que cargar con todo un equipaje que a un lector de 14 o incluso de veinte años no le interesa demasiado. Superman lleva más de cincuenta años en circulación, y Marvel también tiene un problema parecido...»

Cuando la pareja decidió colaborar Gordon ya había planeado su historia, pero en cuanto empezaron a trabajar juntos se les fueron ocurriendo nuevas ideas que desarrollar.

«Si voy a dibujar algo, quiero que funcione para mí tal y como funciona mi mente –explica Ordway–. Siempre me ha interesado mucho la motivación de los personajes, y no puedo dibujar algo en lo que no creo. Ya sé que suena estúpido, pero eso también incluye los uniformes. Al diseñar un personaje si un tipo tiene un aspecto impresionante porque va cubierto de pinchos como dibujante siempre acabo pensando cosas del estilo de "Si este tipo levanta un brazo, ¿se clavará un pincho en la oreja?"...

»Y con la historia me ocurre exactamente lo mismo. Creo que entiendo cómo funcionan las historias, y Al ha demostrado que tiene un gran talento como escritor.»

Todas las ilustraciones de WildStar: Cortesía de Malibu/Image

Gordon explica que intentar arrancarle el «traje» a WildStar sería como querer desprender por la fuerza un alien de un rostro, y WildStar hace una demostración práctica.

Joe Quesada considera que no hay nada mejor que trabajar en el mundo del cómic.

Por KIM HOWARD JOHNSON

Ilustración: Joe Quesada/Al Milgrom

Joe Quesada ha reinventado al Rayo y ha ayudado a crear a Azrael. Ahora este dibujante de gran talento se prepara para usar su lápiz sobre un grupo de mutantes Marvel... y no podría estar más contento.

Quesada se encarga de *Factor-X* en el momento en que los héroes vuelven a Genosha y la serie se prepara para el XXX aniversario de los *X-Men*. Junto con el guionista Peter David, Quesada promete nuevos personajes y nuevos uniformes además de un montón de emociones y aventuras al viejo estilo.

«Uno de los nuevos personajes probablemente se convertirá en miembro del equipo. Sólo Peter y yo conocemos su origen... ni tan siquiera en Marvel saben quién es –dice Que-sada–. El personaje se llama Galahad, y aparece de forma misteriosa en el argumento de la historia de Genosha; aunque aún no puedo decir mucho más sobre él. Nos enteraremos de varias cosas nuevas sobre el equipo, incluyendo algunos graves problemas con Rahne, quien descubre mucho sobre sí misma y su pasado.»

Quesada dice que *Factor-X* termina en la intriga genoshiana debida a los X-Patriotas.

«Detienen a los X-Patriotas y éstos acaban decidiendo que Genosha es el sitio en el que han de estar. Val Cooper convence a Quicksilver para que vuelva a Genosha con los X-Patriotas aunque no le hace demasiada gracia la idea, pero cuando está allí descubre que puede adaptarse a Genosha.»

'CAUSE I WAS ALWAYS GETTING IN TROUBLE. RIGHT UP UNTIL MY MUTANT POWER SURFACED.
FEP!
DO YOU REMEMBER THE FIRST TIME THAT HAPPENED?
OHHH YEAH! A RED LETTER DAY, THAT WAS.
Y'GOTTA UNDERSTAND, DOC... I WASN'T ALWAYS THE SUAVE SOPHISTICATED DUDE Y'SEE BEFORE YOU.
IN JUNIOR HIGH, I WAS STILL A GEEK. A NERD.
FEP!

Todas las ilustraciones de *Factor-X*: Joe Quesada

"No cabe duda de que Guido es el más agradable de dibujar", dice Joe Quesada.

Después la historia de Genosha lleva a un acontecimiento especial que incluye a todos los títulos con mutantes. El número 92 de *Factor-X* y el resto de títulos X del mes tendrán una portada especial con holograma en su edición americana, para conmemorar el trigésimo aniversario de los X-Men. Hay grandes sorpresas en preparación, pero Quesada no quiere hablar de ellas.

«Va a ser increíble –dice–. La historia acabará desarrollando un crossover de enormes proporciones. Una gran parte de lo que ocurre es predecible, ¡pero también habrá cosas increíbles que nadie podía imaginar! Habrá algunos cambios, como siempre. ¡Va a ser una batalla al gran estilo X-Men, y será apasionante!»

El número con que se inició Quesada, el 87 de *Factor-X*, era algo totalmente distinto a la gran mayoría de cómics de superhéroes: la historia mostraba a todo el grupo durante una sesión de terapia colectiva, y el dibujante observa que la historia era la solución ideal que le permitió familiarizarse con los personajes.

«En términos de lo habitual dentro del título, en ese número no ocurría nada y los personajes se limitaban a estar sentados y hablar durante 23 páginas. Ese número me obligó a conocer a los personajes casi al instante –dice el dibujante–, y hacia el final de la historia ya sabía qué enfoque artístico iba a utilizar con cada uno de ellos y cómo les haría comportarse.»

Quesada descubrió que sus propias ideas y opiniones sobre el equipo cambiaron durante el desarrollo del primer número.

«Fue realmente extraño. Cuando me metí en esto, Peter no paraba de preguntarme qué opinaba de los personajes, y por razones estrictamente personales sentía un odio increíble hacia el Hombre Múltiple. No me funcionaba en lo más mínimo... En ese número, el Hombre Múltiple tiene uno de los segmentos más cortos, pero cuando acabé de dibujarlo ¡pensé que era un personaje magnífico! Ahora me encanta el Hombre Múltiple y vamos a hacer algunas cosas bastante interesantes con él.»

Quesada intenta no tener favoritos, pero admite que Guido es el miembro que más le gusta dibujar.

«No cabe duda de que Guido es el más agradable de dibujar y con el que más disfruto. Puedo llegar muy lejos con él –dice Quesada–. En la historia de la terapia de grupo revelamos que Guido sufre continuamente un dolor terrible, y que mantiene esa actitud jovial para ocultar el hecho de que lo está pasando fatal. Necesita al equipo: no está allí sólo por el dinero o la diversión, sino porque necesita la amistad de sus compañeros de equipo.»

Otra consecuencia de la llegada de Quesada a *Factor-X* es un nuevo «look» para cada miembro del equipo.

«Antes de que se den cuenta, el equipo habrá perdido ese aspecto uniformado azul y oro –dice–. Todo el mundo se expresará de forma más abierta a través de trajes distintos. Lorna ya reveló su traje en la sesión de terapia de grupo. El único que quizá siga con el mismo aspecto es Kaos, ¡porque tal y como es ahora resulta condenadamente elegante!

»Cuando acepté encargarme del título hablé con Bob [Harras, el coordinador editorial de los títulos-X]. Quería hacer algo distinto y conseguir que resultara más original e interesante. Peter es un gran guionista, y podía conseguir que el cambio no estropeara la continuidad. Bob me dio luz verde, y vamos a cambiar su aspecto. Hasta Mercurio tendrá un nuevo aspecto más tarde o más temprano.»

Quesada explica que está colaborando de una forma muy estrecha con Peter David.

«¡Peter acabará matándome! –dice riendo–. Le llamo por lo menos una vez al día para darle la tabarra con los detallitos. Cuando leí los argumentos, descubrí que la voz de Peter está totalmente ausente de ellos. Cada personaje habla con una voz clarísima y propia que no tiene nada que ver con las de los otros.

Ilustraciones seleccionadas: Cortesía de Joe Quesada/23rd Century Artworks y Marvel Comics

El bautismo de Quesada en *Factor-X*, la terapia de grupo del número 87, «me obligó a conocer a los personajes casi al instante».

Todos los personajes e ilustraciones de *Factor-X*: Marca registrada y Copyright 1992 Marvel Entertainment Group

Ilustración: Joe Quesada/Joe Rubinstein

El dibujante mantiene en secreto las sorpresas que reserva *Factor-X*, pero en los próximos números habrá «una batalla al gran estilo X-Men, y será apasionante».

»Peter me ha enseñado de lo que es capaz un guionista realmente bueno. Es muy meticuloso y detallado en cuanto a lo que quiere obtener, pero luego tengo una libertad sorprendente para hacer cosas dentro de esos parámetros. Me sorprende lo deprisa que puedo avanzar en esas páginas, por la sencilla razón de que puedo expresar lo que opino de los personajes a través de los parámetros de Peter. Dispongo de mucho espacio dentro del que maniobrar.»

Al igual que la gran mayoría de dibujantes, Quesada ha tenido problemas con los plazos de entrega, algo que él atribuye en parte a la gran acogida que tuvo su trabajo en la miniserie *The Ray*; pero, a pesar de ello, hace todo lo posible para evitar que se den ese tipo de situaciones.

«Si estás trabajando en un título que no te interesa, cumplir el plazo te resultará difícil, y mantenerte aunque sólo sea mínimamente interesado en él durante un largo período de tiempo lo será todavía más –explica–. He tenido unos cuantos problemas con las entregas, pero nunca ha sido por escatimar el esfuerzo... durante los dos últimos años trabajé siete días a la semana, y después de *The Ray* me encontré en una situación en la que todo el mundo me ofrecía algo y yo me decía «Oh, es tan interesante que no puedo rechazarlo»; pero como el resto de facetas de este mundillo eso es algo que aprendes con el tiempo. ¡Si no lo consigues tendrás problemas muy gordos!

»Lo más agradable de dibujar *Factor-X* es que no he de trabajar en un título que no me satisface. Cuando Bob me ofreció un título X, éste fue el primero que me salió de la boca –dice Quesada–. Pensé que trabajar con Peter sería maravilloso, y ese título en particular estaba disponible por lo que me lancé sobre la oportunidad. Nunca he sido un gran fan de los X-Men... de hecho, soy un recién llegado al cómic. Si no llevas mucho tiempo leyendo cómics, los *X-Men* son un título muy difícil de entender y disfrutar y no puedes empezar a leerlo en el punto de la historia que quieras. Hice varios intentos, pero lo encontraba demasiado confuso. Lo mejor del número de la terapia de grupo es que quien no haya estado leyendo *Factor-X* descubrirá que casi es un primer número. Es un gran punto de partida para quienes quieran empezar a leer el título.»

Quesada también observa que *Factor-X* tiene una voz propia y que eso es algo que no se da en el resto de títulos X –*X-Men*, *X-Force* y *Uncanny X-Men*–, y añade que funciona con una cierta independencia de esos títulos.

«Es como si fuera por libre –dice–. No puedo quejarme, desde luego... Es un título que se vende mucho, pero es algo así como la oveja negra de la familia X. Están dentro del rebaño, pero a cierta distancia... ¡Ya veremos qué tal va la cosa! Desgraciadamente, acaba de hacerse público que Peter David ha renunciado a seguir guionizando Factor-X, por discrepancias con Bob Harras. El nuevo guionista de la colección, Scott Lobdell, lo va a tener realmente difícil para mantener el nivel de frescura y originalidad alcanzado por David.»

Quesada afirma que su deseo de experimentar con una variedad de géneros le llevó a hacer una historia para Marvel que accedió a dibujar con una condición bastante inusual.

«He dibujado a superhéroes y detectives, pero lo próximo que voy a hacer es un segmento de nueve páginas en el número uno de *Midnight Sons Unlimited*. Pedí que me lo dejaran hacer porque quería hacer un cómic de terror que estuviera realmente bien. Me ofrecieron una historia y dije que de acuerdo, pero que tenían que imprimirla en blanco y negro. Va a ser muy divertido... un segmento de nueve páginas en blanco y negro en un cómic Marvel. Quiero irlo probando todo con el tiempo... no tengo pensado nada en particular y me conformo con que las historias sean buenas.»

Los plazos le han dado problemas, pero Quesada adora su trabajo. «Siempre tengo ganas de llegar a la página siguiente.»

Cuando se le pide que se evalúe a sí mismo, Quesada opina que su gran virtud como dibujante de cómic es el ritmo que imprime a la historia.

«Siempre presto mucha atención a ese aspecto –explica–. Mi punto débil es el dibujo en sí. Cada día intento aprender a dibujar un poquito mejor, pero aún me falta mucho para llegar a ser el tipo de gran artista que es alguien como Jim Lee... es algo a lo que aspiro. Eso es lo que tiene de maravilloso colaborar con Kevin Nowlan. Durante los cuatro números de *Batman: La espada de Azrael*, cuando me devolvía mis originales entintados, aprendía algo nuevo con cada página. Kevin es un genio.»

Quesada dibujó la miniserie *Batman: La espada de Azrael* que presentó al personaje. Saber que Azrael jugaría un papel muy importante en las aventuras posteriores de Batman aumentó todavía más la presión a la que estuvo sometido.

«Preveía ciertos acontecimientos, algunas cosas en los textos que se les pasarán por alto a los lectores a menos que vuelvan a coger esos números dentro de unos meses –dice–. *Azrael* fue un proyecto muy interesante. Denny O'Neil escribe un guión completo con textos y todo lo demás viñeta a viñeta. En sí eso ya es un desafío, porque Denny tiene su idea de cómo ha de ser el ritmo y, obviamente, el resto de personas involucradas en el proyecto tienen las suyas ... fue una experiencia tremendamente interesante.»

Dada su relativamente corta carrera en los cómics, Quesada dice que la serie limitada fue una ayuda valiosísima para conocer el medio.

«Probablemente aprendí más con *Azrael* que con nada de lo que había hecho hasta entonces. ¡Estaba trabajando con los mejores! Denny O'Neil escribía el guión, Kevin Nowlan se encargaba del entintado y Lovern Kindzierski del coloreado. El dibujante nunca ve el coloreado hasta que se edita el cómic, pero cuando fui a comprar los números a una librería especializada quedé muy impresionado. El coloreado era tan magnífico que tuve la impresión de estar viendo algo hecho por otro. Había secuencias en las que Lovern me telefoneaba porque quería saber qué hora del día era y hacerme preguntas sobre efectos de iluminación... ¡y cuando por fin tuve en mis manos la serie, descubrí que la acción se iba desarrollando del día a la noche y de la noche al día durante los cuatro números! Trabajar con profesionales de esa categoría fue una gran experiencia que me enseñó muchas cosas. A ratos tenía la sensación de ser el chico del agua y de estar calentando el banquillo...», dice Quesada, y se ríe.

Entre los compromisos actuales de Quesada están las cubiertas y los bocetos de *Crucible*, una serie limitada DC que revive a Black Hood, Shield y Comet. A pesar de la sobrecarga de trabajo que sufre, Quesada quiso participar lo más posible en el proyecto.

«DC quería revivir la línea Impact, y querían hacer algo realmente sonado con ella –explica Quesada–. Personalmente yo lo llamo "Crisis en el Universo Impact". Están intentando atar los cabos sueltos porque DC quiere poder decir: "Eh, estos personajes son excelentes". La reacción del mercado no fue todo lo buena que habían esperado, y quieren demostrar que es posible hacer algo realmente bueno con esos personajes. Me llamaron y me pidieron que me encargara de dibujar la serie, pero tenía demasiados compromisos y he tenido que limitarme a las cubiertas y los bocetos.

DOES VAL SEEM A BIT... ODD T'YE LATELY, GUIDO?
SURE, KID. MEBBE SHE'S BEEN REPLACED BY AN EVIL DUPLICATE, HUH?
RELAX. SHE'S JUST STRESSED, THAT'S ALL.

«*Factor-X* es algo así como la oveja negra de la familia X», observa el dibujante.

POLICIAS CÓSMICOS

El crimen es universal. Esa es una de las teorías ocultas detrás de *Darkstars (Estrellas oscuras)*, una nueva serie de la DC que sigue las aventuras de Ferrin Colos, un Darkstar al que se le ha encargado patrullar uno de los sitios más peligrosos de la galaxia... la Tierra.

Los héroes del Cuerpo de Linter-nas Verdes son una especie de caballeros artúricos de armadura reluciente, pero los Estrellas Oscuras son polis con poderes cósmicos... y al igual que los agentes de policía de la realidad su trabajo les hace padecer tensiones extraordinarias.

«Hacer cumplir la Ley significa perder de vez en cuando e irse quemando poco a poco, y algunos policías acaban amargados y sin ilusiones –dice el guionista Michael Jan Friedman, más conocido por su trabajo en los comics y las novelas de *Star Trek* y *Star Trek: The Next Generation*–. Colos está pasando por todo eso. El ambiente duro y descarnado al estilo *Hill Street Blues (Canción triste de Hill Street)* es algo que quería estuviese presente en la serie.»

Colos no siempre se encontró al borde de la autodestrucción. Fried-man dice que su héroe empezó siendo tan idealista y ambicioso como cualquier policía novato de una gran ciudad.

«Lo que le hizo llegar a ser un Darkstar fue una incursión alienígena que devastó su planeta. Era un idealista lleno de esperanzas, y por eso se convirtió en un Darkstar. Los sistemas solares Darkstar más próximos están a gran distancia de él, y ha perdido el contacto con los que podían comprenderle y compartir sus ideas. En estos momentos su única familia es el círculo de nativos que ha ido creando a su alrededor.»

Luchar contra el crimen en esta galaxia parece un trabajo para los «Darkstars».

Por DREW BITTNER

Colos se relaciona con personas de muchas clases, entre las que están un policía, un vagabundo sin hogar, un abogado que trabaja para un rey del crimen organizado de Dallas y una monja. Algunas de ellas se convierten en agentes suyos investidos con una parte de su poder Darkstar y le ayudan en su interminable batalla contra el crimen. Durante ese proceso, su mundo sufre un cambio drástico.

«Sus agentes experimentan toda clase de cambios como resultado de ayudar a Colos –explica Friedman–. Cada uno se enfrenta a un dilema distinto y lo irónico es que vuelven la mirada hacia Colos porque le consideran un símbolo de esperanza, a pesar de que el concepto que Colos tiene de sí mismo es muy distinto. Veremos lo que ocurre tanto a través de los ojos de Colos como de los de sus agentes, y la serie abordará muchos problemas sociales.

»Mo, uno de los agentes, es un vagabundo sin hogar que ve toda clase de posibilidades en su nueva situación. Su mundo cambia por completo. Flint, un poli muy duro de la brigada antivicio, descubre que sigue sintiéndose frustrado porque no puede eliminar el crimen tan completamente como querría ni aun teniendo los poderes de un agente de Colos. Nuestro tercer personaje secundario, Carla, es una abogada negra de mucho éxito que descubre la falsedad de todos los valores en los que creía y sufre una gran desilusión.»

El que Colos sea un alienígena quiere decir que tiene mucho que aprender sobre la vida en la Tierra... y mucho de lo que ve le resulta incomprensible.

«En uno de los próximos números Carla le lleva a un bar de pueblo y le dice que, no hace mucho tiempo, probablemente no la habrían dejado entrar en él debido al color de su piel –explica el guionista–, y Colos le pregunta qué quiere decir. Carla replica diciéndole que debe de haberse encontrado con prejuicios parecidos en el curso de sus viajes, pero no es así. La idea le resulta

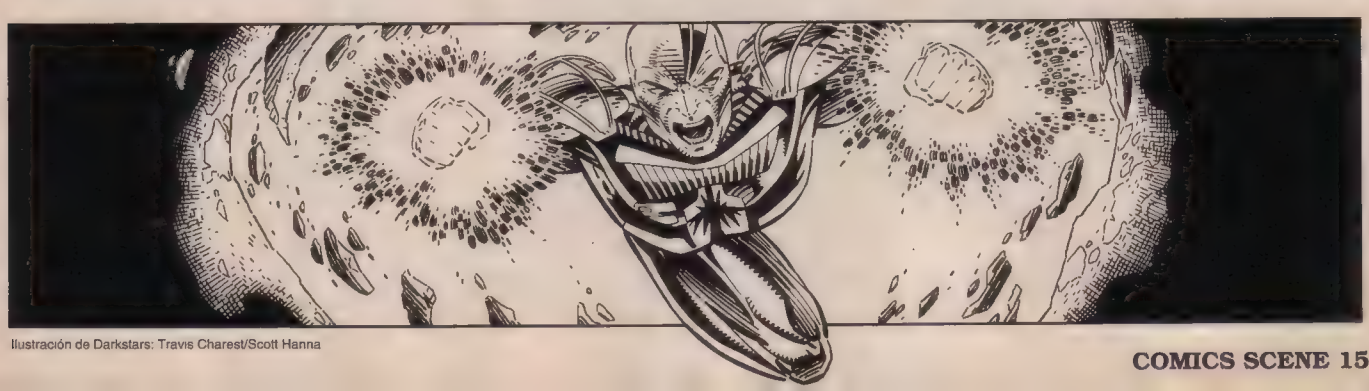
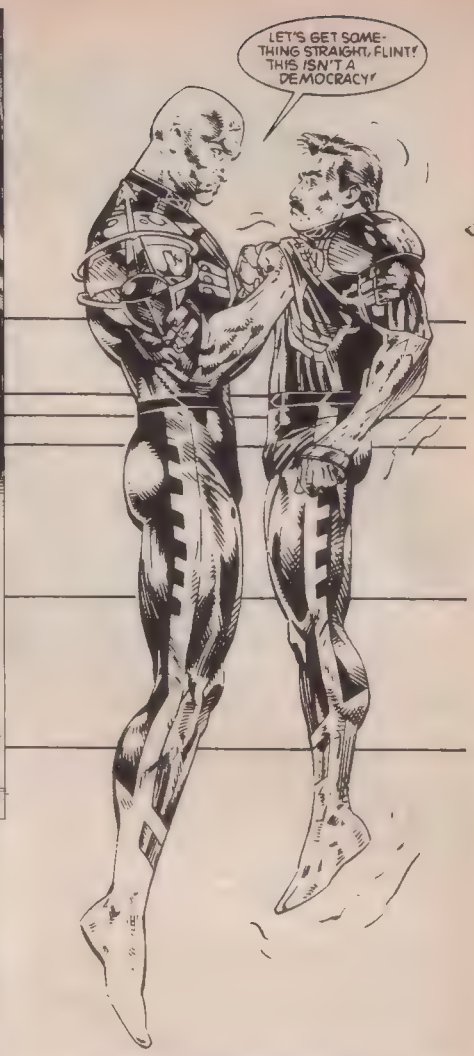


Ilustración de Darkstars: Travis Charest/Scott Hanna

Todos los personajes e ilustraciones de Darkstars: Marca registrada y Copyright 1993 DC Comics Inc.

Los Darkstars, «Linternas Verdes con bastante mal genio», administran su peculiar justicia interplanetaria.



Flint es el poli de la brigada antivicio con poderes Darkstar, pero «sigue estando frustrado porque no puede eliminar del todo el crimen», dice el guionista Michael Jan Friedman.

completamente nueva.»

Friedman explica que un personaje como Colos permite elevar los prejuicios raciales de la categoría de lo que se puede discutir a la de lo absurdo, porque Colos es un recién llegado al planeta con una perspectiva de las cosas muy distinta a la de los seres humanos... pero los prejuicios no son la única idea nueva para este visitante alienígena.

«La idea de que haya gente sin hogar también le resulta nueva –observa el guionista–, pero la de las drogas ilegales y su abuso no. De hecho ha venido a la Tierra en persecución de unos alienígenas que trafican con drogas...»

Darkstars se creó durante un almuerzo con Robert Greenberger y Brian Augustyn, dos coordinadores de publicaciones DC, cuando la conversación pasó al tema de las posibles series futuras para Friedman. El guionista dice que la inspiración fue «Linterna Verde. Siempre ha sido mi título favorito y lo he coleccionado casi desde el primer número hace ya treinta años. Todo el ideal del "caballero de armadura resplandeciente" y el tener todo ese grupo de héroes similares como telón de fondo... es una idea asombrosa. Quería trabajar en ese título o en algo parecido después de haber hecho mi aprendizaje en DC, pero acababan de encargárselo a otro guionista [Gerard Jones], así que no estaba disponible. Durante el almuerzo me preguntaron qué era lo que tanto me interesaba de Linterna Verde, y si podía utilizarlo como base para crear algo distinto.»

Friedman dice que cuando empezó a enfocar el asunto desde aquel ángulo las ideas no tardaron en surgir.

«Pensé que, si tuviera que empezar la historia de Linterna Verde desde cero, volvería al origen. Para empezar, mi enfoque es el de que los Guardianes del Universo resultan un poco increíbles tal y como se han presentado hasta ahora. Son totalmente altruistas, lo cual puede resultar un poco difícil de tragar, y pensé desde el principio que los poderes al estilo Guardianes ocultos detrás de los Darkstars serían un poco más egoístas, en parte porque resulta más fácil creer en eso que en el altruismo total. Me sugirieron que usara a un grupo que ya estaba en circulación pero con el que no se había hecho gran cosa, los Controladores [una derivación de la raza oana, como los Guardianes]. ¿Qué clase de organización saldría de ese grupo? La organización podría ser muy similar; aunque sus motivaciones no son exactamente iguales las dos están intentando erradicar el mal del universo... pero hay una gran diferencia entre los métodos de una y de otra. En DC les llamaban

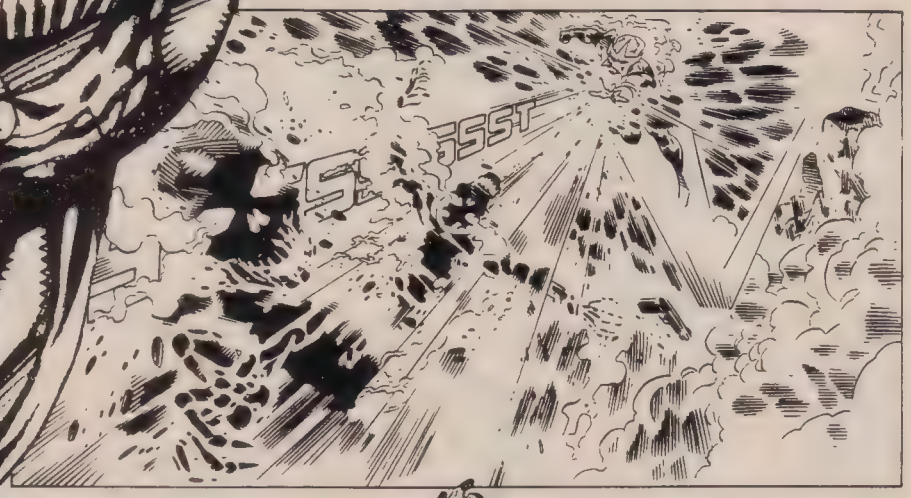
"Linternas Verdes con mal genio".»

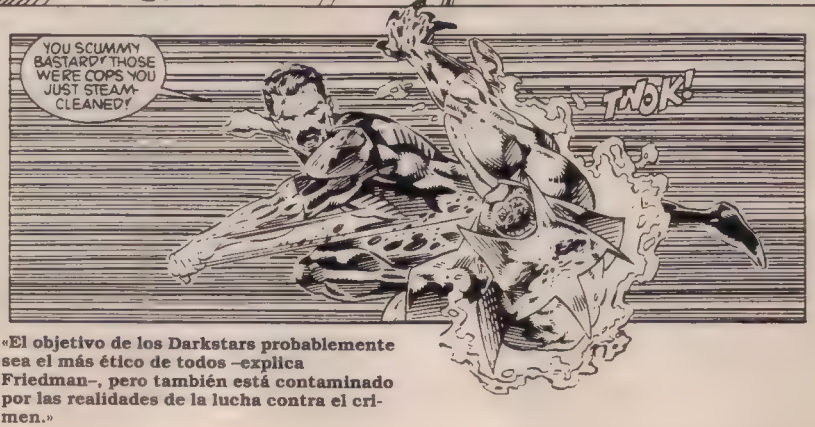
Friedman dice que las auténticas motivaciones de los Controladores se van revelando poco a poco, pero los Darkstars también tienen sus propios motivos.

«Hay capas y más capas de móviles superpuestos –admite Friedman–. Estamos hablando de una burocracia, por lo que resulta lógico y realista. Los Controladores tienen su objetivo, que de momento es bastante misterioso. La organización tiene como misión luchar contra el crimen a escala interplanetaria, pero también debe perpetuarse a sí misma a través del espacio; y los Darkstars también tienen un objetivo propio que probablemente sea el más ético de todos... pero incluso en su caso está algo contaminado por las realidades de la lucha contra el crimen.»

Un detalle que Friedman decidió eliminar desde el principio fue el concepto de que un ser humano podía recibir los poderes Darkstar y actuar sin supervisión alguna después.

«Pensé en Abin Sur [el benefactor de Hal Jordan]. Si no hubiera estado en una situación tan apurada [su nave espacial se había estrellado y agonizaba] y hubiera sido pragmático, se habría resistido a la idea de entregar su anillo a un humano. Por aquel entonces, ni tan siquiera habíamos viajado al espacio... Pero un alienígena que llega a la Tierra con la misión de hacer cumplir la Ley probablemente estaría autorizado a reclutar ayudantes, y eso





Colos quizá sea un Darkstar algo quemado, pero el guionista afirma que el mundo de Mo «cambia por completo».

«El objetivo de los Darkstars probablemente sea el más ético de todos –explica Friedman–, pero también está contaminado por las realidades de la lucha contra el crimen.»

Theron Colos era «un idealista lleno de esperanzas, y por eso se convirtió en un Darkstar.»

es justo lo que hace nuestro Darkstar; pero nunca se le permitiría poner los poderes de todo un Darkstar en las manos de una raza como la humana... nunca.»

Colos no tiene ese problema. Su Administrador Regional es Sleer Prigatz, un alienígena que siempre quiso ser un Linterna Verde, pero que nunca logró dar la talla.

«No posee las cualificaciones necesarias para ser un Linterna, y siente una envidia terrible hacia ellos –explica Friedman–. Trabajar con un tipo que intenta estar a la altura sin conseguirlo puede resultar terrible.

»Tener a Prigatz y a toda la organización detrás de él nos permite tratar problemas que nunca aparecieron en las aventuras de Hal Jordan, como por ejemplo qué sucede cuando el héroe vence al malo y tiene que encerrarle. ¿Se limita a meterle en una cápsula y enviarle a Oa? En la serie tenemos a un par de tipos que aparecen cuando Colos vence a Estrella Maligna. No se llevan demasiado bien con Colos: se limitan a aparecer y trasladan criminales a las instalaciones penitenciarias controladas por los Darkstars. Están ahí para mostrar que el grupo NEMO tiene otras facetas. No son héroes y no luchan contra el crimen: no son más que tipos que hacen un trabajo y cobran por él exactamente igual que en la vida real.»

Una vez se decidió poner en marcha el proyecto, empezaron a pensar en el dibujante. Larry Stroman se encargó de los tres primeros números y desarrolló el aspecto de los personajes, después de lo cual pasó las riendas a Travis Charest, un recién llegado cada día más conocido y admirado. Friedman dice que sus estilos artísticos son muy distintos, pero que ha quedado muy contento con el trabajo de ambos.

Friedman dice que da a Charest «el mismo tipo de instrucciones» que daba a Stroman, «pero sus interpretaciones son muy distintas. Larry adoptó un enfoque más libre, y Travis es más literal. El mundo visual de uno no se parece en nada al del otro, pero los dos son soberbios.

»Cuando Larry abandonó el título pensamos en buscar a alguien que pudiera seguir haciéndolo dentro de su estilo –observa Friedman–, pero cuando apareció Travis nos dimos cuenta de que sus dibujos no se parecían en nada a los de Larry... pero también vimos que podía hacer cosas magníficas. Queríamos que pusiera su sello en el título, y creo que lo ha conseguido.

»Travis es un dibujante que está destinado a hacer grandes cosas, y mejora a cada número. Sus dibujos poseen una energía y una sinceridad que te fascinan. Lo que Larry hacía me gustaba mucho, desde luego, y Travis es un narrador distinto pero también muy bueno... sabe comunicarse conmigo y con Brian Augustyn. Trabajar con él es un verdadero placer. No estoy intentando rebajar a nadie con la comparación, pero las dotes narrativas de Travis me tienen encantado.»

«Existe cierto contraste entre el aspecto más cósmico de Colos y el nivel cotidiano en el que trabaja», observa Friedman.

Dos estrellas invitadas de la Edad de Oro, Hawkman y Hawkgirl, abren la puerta a posteriores apariciones de los Linternas Verdes y L.E.G.I.O.N.

Charest también está encantado con su primera serie mensual.

«Nunca pensé que conseguiría mi propio título tan deprisa –dice, pues sólo es profesional desde que dibujó el *Hulk Annual* de 1991–. Estaba seguro de que pasaría mucho tiempo haciendo trabajitos secundarios y rellenando fondos, y conseguir esta gran oportunidad tan pronto fue una auténtica sorpresa.»

Su primer intento de abrirse paso en el mundo del comic ya tiene tres años de antigüedad, y se remonta a la época en que Charest dice que envió páginas tanto a DC como a Marvel sin obtener respuesta de ninguna. Envíos subsiguientes hicieron que las dos empresas se pusieran en contacto telefónico con él en 1991. Sus esfuerzos más recientes incluyen una historia para el nuevo *Showcase'93* y el *Flash Annual* del verano, que tuvo como resultado directo el que se le encargara *Darkstars*.

«Todo el proceso desde que me telefonearon hasta que me encargaron *Darkstars* duró unos tres meses –dice Charest–. Cada vez que echo un vistazo a mis cubiertas o al *Flash Annual* me digo «¡Dios santo, y ahora tengo mi propio título!». En Navidad [1991] estaba vendiendo artículos de fontanería... y ahora estoy dibujando un título que creemos va a funcionar muy bien.»

Mientras tanto, el dibujante se está ocupando de un título que dice trata temas importantes, y atribuye el mérito a Friedman, porque sabe presentar mensajes sociales dentro de argumentos muy entretenidos y llenos de acción.

«Lo que Michael está intentando hacer con cada personaje es decir algo sobre los grandes temas –explica Charest–. Carla trabaja para unos gángsters, y Colos está harto de todo, pero intenta hacer lo correcto. Mo es un vagabundo sin hogar que intenta ayudar a personas que a veces tienen muchas más propiedades materiales que él... todos son distintos, pero están intentando hacer el bien en el mundo. Hay una auténtica conciencia social; no hay una pelea en cada página... Hay algo más que muertes y persecuciones automovilísticas.»

«¿Necesitamos otro superequipo? –se pregunta Friedman con expresión pensativa–. ¡Si! Llenarán un hueco en el Universo DC. Hay un papel para ellos aparte del que desempeñan los Linternas Verdes y L.E.G.I.O.N., y también hay un público: gente a la que le gusta la idea de los Linternas Verdes, pero que se toma las cosas más en serio de lo habitual en esos títulos. Esos grupos aparecen en *Darkstars* y es posible que los Darkstars acaben apareciendo en sus títulos.»

Friedman afirma que los otros grupos que defienden la Ley tendrán problemas con los Darkstars.

«La organización rival, los Controladores, está formada por primos de los oanos, pero en el primer año habrá disputas jurisdiccionales y, naturalmente, L.E.G.I.O.N. también toma parte en ellas», observa Friedman.

A medida que vaya progresando la historia, *Darkstars* también tratará temas serios, pero nunca olvidará la acción continuada.

«Hay un cierto contraste entre el aspecto cósmico de Colos y el nivel cotidiano en el que trabaja, pero es algo que no influye demasiado en la forma de contar las historias que quiero emplear. Es un contraste muy directo con lo que he hecho antes», dice Michael Jan Friedman.

Colos se convierte en un faro de esperanza para sus ayudantes terrestres, a pesar de que él nunca se ve en ese papel.

Los Darkstars están muy lejos de los Linternas Verdes.

ESTE MES EN...

UN GRAN NOMBRE DEL TERROR:

MARIO BAVA

LEGIONARIOS

Son el equipo perfecto para todos los fans de la primera Legión de Superhéroes.

Por JOE NAZZARO

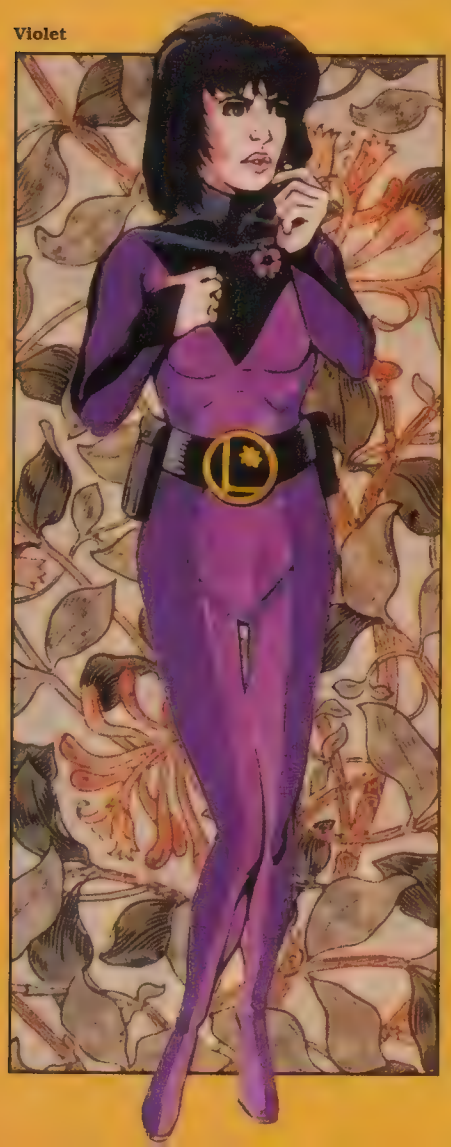
Buenas noticias para los fans de la Legión de Superhéroes original. El viejo equipo ha vuelto... más o menos. DC Comics acaba de presentar *Legionnaires*, un título nuevo que recupera a los personajes originales con nombres y trajes distintos y unas cuantas variaciones y cambios muy interesantes.

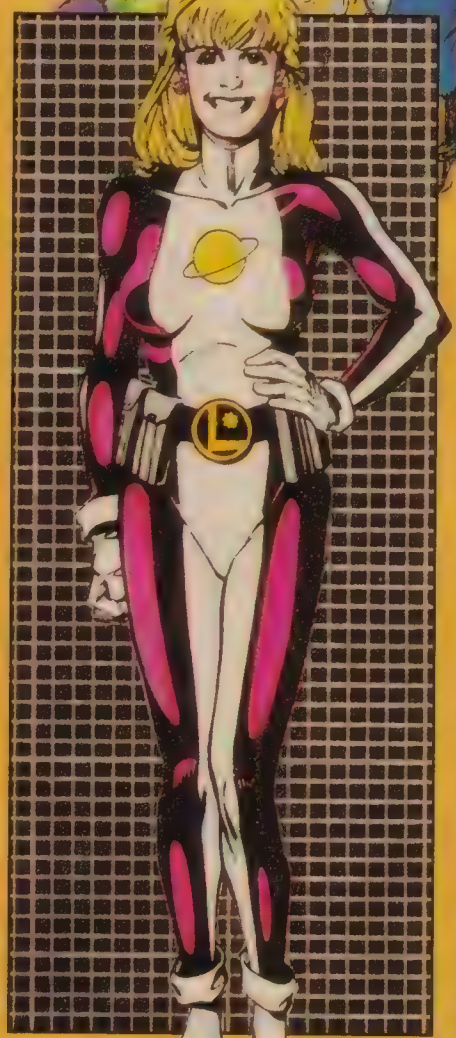
¿Cómo, que no lo entendéis muy bien? Bueno, el viejo/nuevo grupo fue reintroducido en las páginas de *Legion of Super Heroes* por cortesía de los guionistas Keith Giffen y Tom y Mary Bierbaum, quienes estarán al frente de *Legionnaires*. La historia es demasiado complicada para ser contada con todo detalle, pero Tom Bierbaum ofrece una explicación resumida a los nuevos lectores.

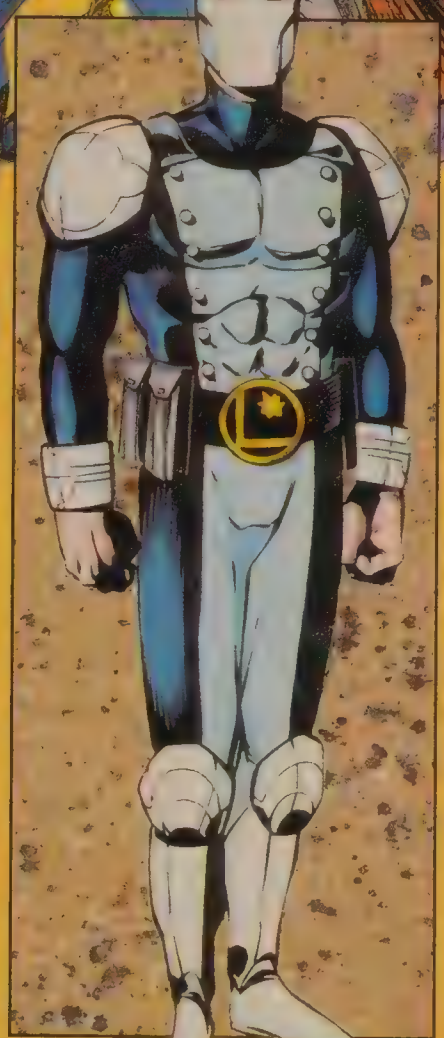
«La idea central –explica–, es que se trata de un grupo de chicos que han estado en la Tierra ayudando durante la guerra con los Dominadores. Probablemente nunca llegaremos a tratar de forma muy profunda esos acontecimientos en *Legionnaires*, porque es una historia bastante complicada que no interesaría demasiado a quienes no la hayan leído antes.

Un equipo ya conocido vuelve para enfrentarse a los héroes: los Cinco Fatales son (de izquierda a derecha) una nueva Emperatriz Esmeralda, Tharok, Persuasor, Mano y un recién llegado.

Violet

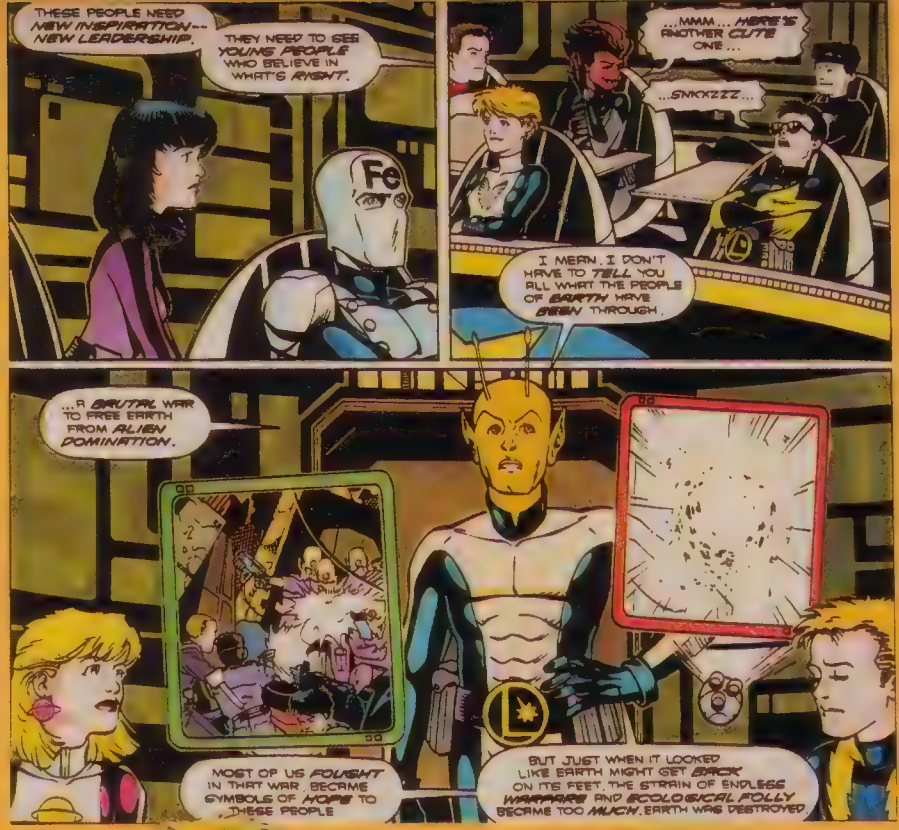






Todas las ilustraciones de Legionnaires Chris Sprouse/Karl Story Coloreado de todas las ilustraciones de Legionnaires Tom McCraw

Camaleón busca nuevas emociones y se ha convertido en el consejero de los Legionarios.

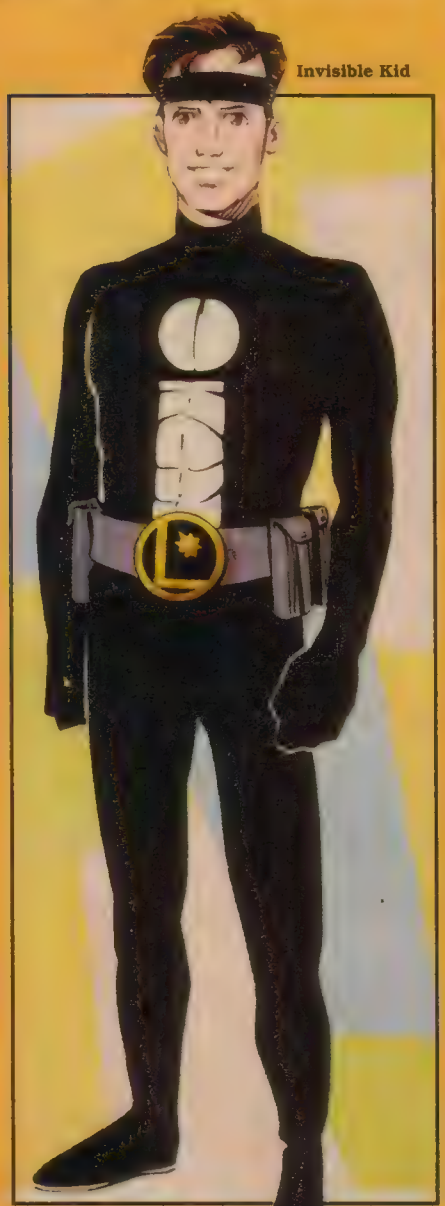

THESE PEOPLE NEED NEW INSPIRATION-- NEW LEADERSHIP.
THEY NEED TO SEE YOUNG PEOPLE WHO BELIEVE IN WHAT'S RIGHT.
...MMM... HERE'S ANOTHER CUTE ONE...
...SNXXZZZ...
I MEAN, I DON'T HAVE TO TELL YOU ALL WHAT THE PEOPLE OF EARTH HAVE BEEN THROUGH.
...A BRUTAL WAR TO FREE EARTH FROM ALIEN DOMINATION.
MOST OF US FOUGHT IN THAT WAR. BECAME SYMBOLS OF HOPE TO THESE PEOPLE
BUT JUST WHEN IT LOOKED LIKE EARTH MIGHT GET BACK ON ITS FEET, THE STRAIN OF ENDLESS WARFARE AND ECOLOGICAL FOLLY BECAME TOO MUCH. EARTH WAS DESTROYED

»El telón de fondo actual es que despertaron y salieron de sus cápsulas durante la guerra, y que o son los Legionarios que formaron la Legión veinte años antes o son clones producidos durante la guerra. Estos chicos han sido educados juntos en tiempo de guerra para formar este grupo porque tienen superpoderes, y en lo que concierne a los lectores de nuestro título, ése es el origen.»

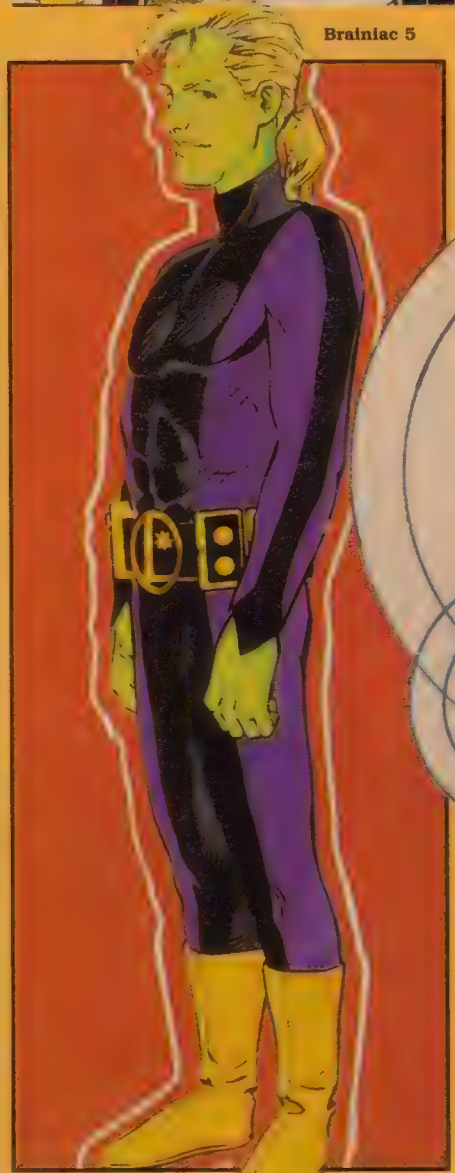
Según Bierbaum, el nuevo título será independiente, y los lectores que no hayan ido siguiendo el título de la Legión podrán empezar a leerlo sin problemas en el número uno.

«Pero las ideas clave son que la Tierra de esta era ha sido destruida, y que sólo quedan ciudades interconectadas que flotan en el espacio.

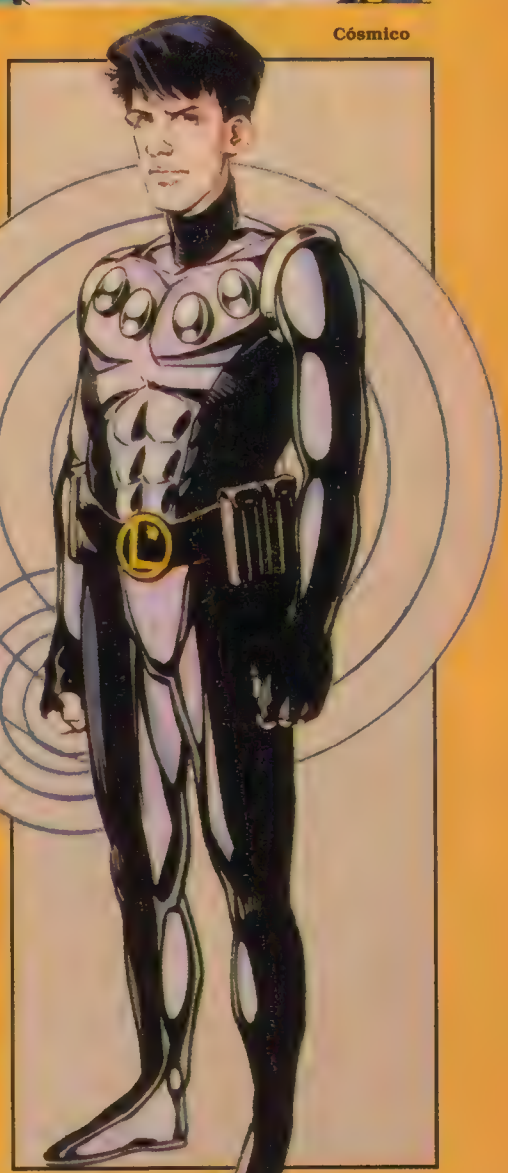
»Entre los temas que exploraremos está el de los problemas que han tenido los habitantes de la Tierra, pero estos jóvenes y el resto de la sociedad



Invisible Kid



Brainiac 5



Cósmico

Todos los personajes e ilustraciones Marca registrada y Copyright 1993 DC Comics Inc

están intentando superarlos –explica Tom Bierbaum–. En el mundo actual hay una cierta sensación de que las cosas han ido cuesta abajo para nuestro país y nuestra sociedad, y tenemos la esperanza de que habrá cierto grado de identificación con la idea de que los jóvenes pueden hacer algo para mejorar la situación y que creer en el valor de trabajar juntos formando equipo y ayudarse los unos a los otros servirá para cambiar las cosas.»

En cuanto a los personajes, Bierbaum indica que se han tomado decisiones respecto a cuáles deben volver.

«Durante una gran parte del período de desarrollo el plan era volver a contar la historia de la Legión, y Keith Giffen sugirió que encontráramos un periodo de tiempo en el que estuvieran presentes casi todos los personajes originales, pero justo antes de que volvieran a admitir a personajes como Astro y Dream Girl. Si recuerdo bien, ese período es el correspondiente a los números 349 y 350 de *Adventure Comics*...

»Después de escoger el período, Keith se las arregló para liquidar a tres personajes: Karate Kid, la Princesa Proyectra y Camaleón. Lo hizo en parte porque necesitaba que alguien muriera en algún momento –estábamos contando la historia de una guerra de dimensiones colosales–, y en parte porque tenía la sensación de que podía reducir un poco el reparto, y esos personajes acabaron desapareciendo.»

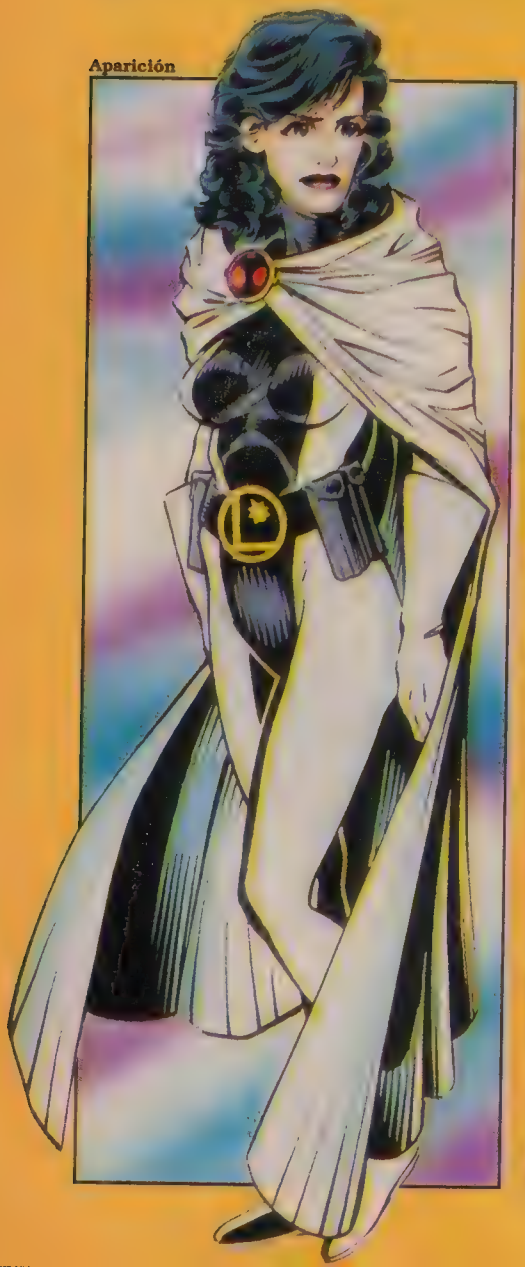
Los Legionarios están basados en miembros de la Legión original, pero Bierbaum promete que algunos personajes sufrirán cambios considerables.

«Se supone que son las mismas personas que crecerán y se desarrollarán de forma independiente porque están llevando una existencia que no refleja la de los otros personajes.

»El único personaje que va a cambiar de forma realmente espectacular

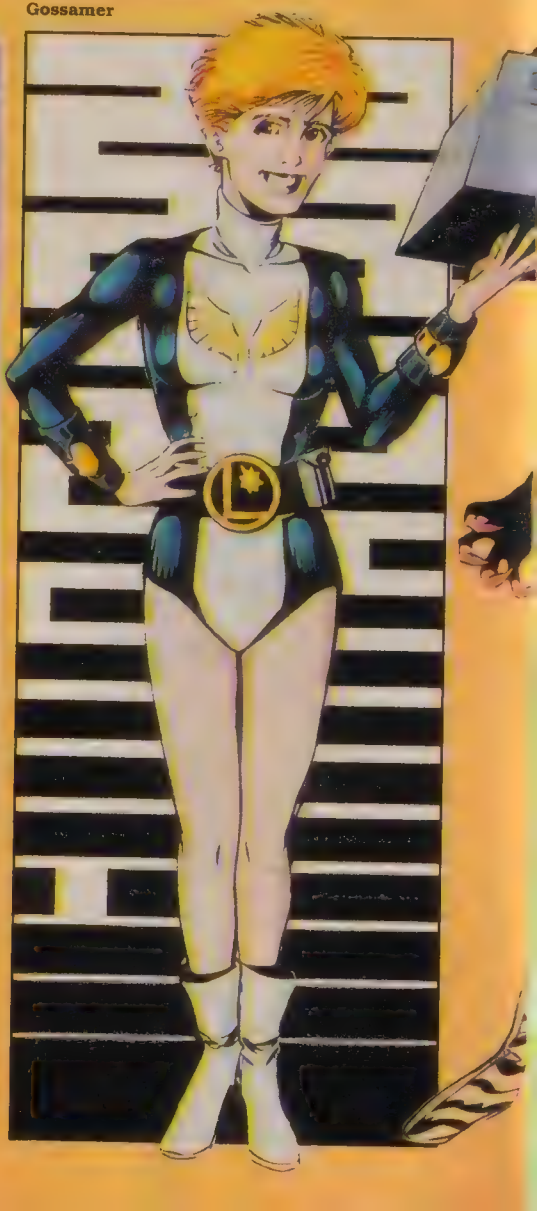
«El objetivo primario de este título –explica Tom Bierbaum–, no es ganarse de nuevo a los viejos fans. Es un título para quienes nunca han leído los comics de la Legión.»

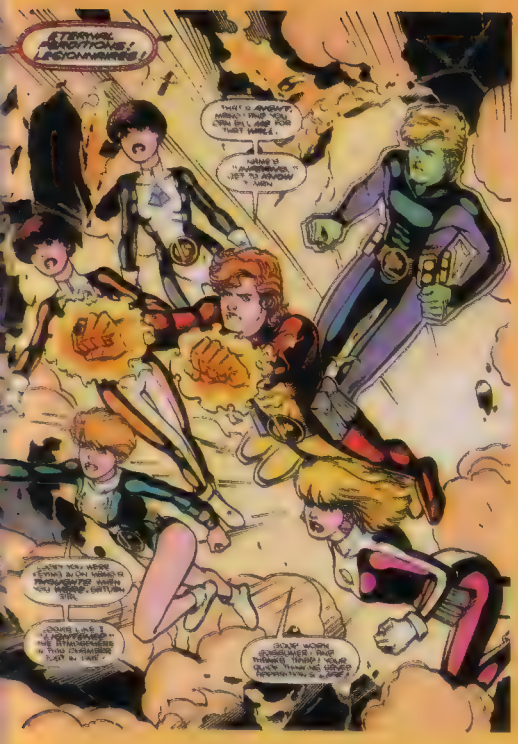
Aparición



Ultra Boy

Gossamer





es Live Wire, el antiguo Relámpago. En el otro título hemos hecho algo realmente atrevido: hemos dicho que durante muchos años no era Relámpago. Tiene el cuerpo de Relámpago y la mente de un alienígena metamorfo...»

«Un metamorfo telépata», añade Mary Bierbaum, que ha estado escuchando atentamente la conversación.

«Ha sido proyectado sobre él, por lo que el personaje que hemos conocido tiene una personalidad distinta a la que tenía antes. Live Wire posee la personalidad original: no respeta las reglas y es un poco temerario. El viejo Relámpago era un Legionario serio y con todas las de la ley –dice Tom Bierbaum–, pero el nuevo es un poco imprevisible. Animará bastante la acción, sobre todo porque estuvo enamorado de Saturn Girl –fue la gran historia de amor de la Legión–, y ahora que vuelve a tener su personalidad original él y Saturn Girl no se llevan demasiado bien y su relación empieza a crear bastantes problemas.

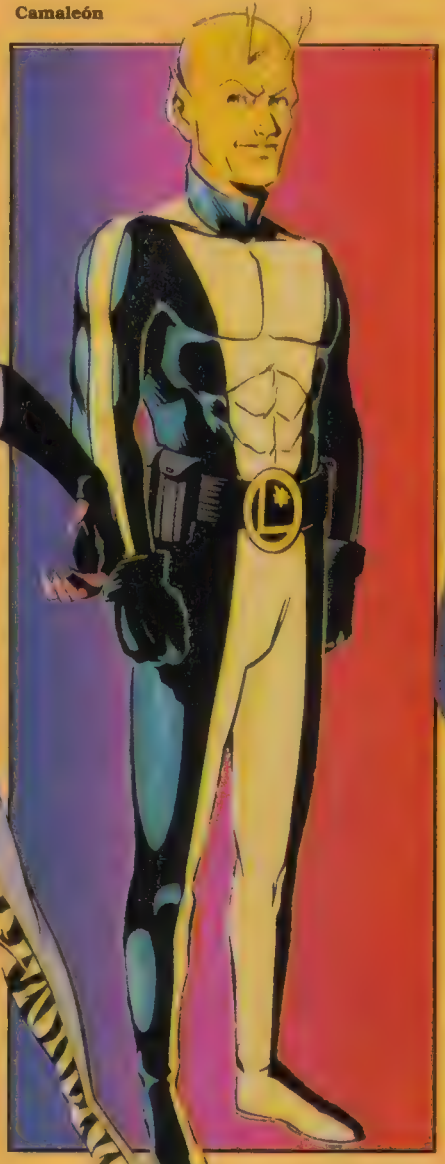
»Esa es la gran diferencia. Todos los uniformes han sido puestos al día, muchos nombres han cambiado y algunos rasgos de personalidad quizá hayan sido sutilmente ampliados. Por ejemplo, un personaje como Violet será todavía más tímida que antes, y el nerviosismo que siente ante los peligros que trae consigo ser una superheroína llegará a ser lo bastante importante como para convertirse en un elemento del guión cuando antes sólo era un matiz casi invisible del telón de fondo.»

El reparto de personajes de *Legionnaires* es muy numeroso, y Bierbaum admite que al principio los lectores quizá tengan algunos problemas para recordar los nombres, los trajes y los poderes, pero tiene la impresión de que eso es algo que puede ayudar a que el título se venda mejor.

«Hay un nivel de dificultad que creo siempre quieres alcanzar –afirma–. No queremos que un lector pueda leer un número y conocer a todos los personajes. Todos los fans de *Legión* conocen el placer que se experimenta en cuanto te has aprendido de memoria el "quién es quién" y, naturalmente, lo que queremos es im-

Catspaw

Camaleón



Inferno

No es el Relámpago de antes. «Va a animar mucho las cosas», dice Tom Bierbaum.

pulsar a releer los números y echar un vistazo a la primera página en la que está la lista de los nombres para repasarla y poder decir: "Oh, sí, este tipo me encanta."

»Es lo que casi toda la gente de nuestra generación recuerda de la época en que empezó a leer *Legión*. Todo el mundo se acuerda de que se aprendió de memoria los nombres y poderes de los personajes, y tenemos la esperanza de volver a conseguir ese nivel de participación. No estás confuso, pero tienes que esforzarte lo suficiente como para poder proyectarte dentro de la historia.»

Aparte de los miembros que vuelven, *Legionnaires* también presentará varios personajes nuevos concebidos con el objetivo de alterar la mezcla étnica del grupo.

«Una de las razones por las que necesitábamos reducir el número de personajes –afirma Bierbaum–, era que había más de veinte y todos eran blancos con la excepción de dos alienígenas... étnicamente hablando todos eran protestantes anglosajones. Teníamos que introducir algunos personajes que cambiaran esa composición étnica, y muchos de los que añadiremos en un futuro próximo también ayudarán a diversificar el grupo.

»En términos de personajes individuales, resulta bastante difícil explicar lo que pretendemos aparte de decir que es algo un poco distinto en cada caso, y que pretendemos que cada poder sea único.

»Catspaw fue concebida por Jason Pearson, quien por aquel entonces estaba trabajando en el otro título. Es otro enfoque del personaje cuasi-animal, alguien con quien los Dominadores hicieron experimentos y al que acabaron convirtiendo en un ser humano bastante bestial. Tenemos la esperanza de poder desarrollar ese enfoque y no necesariamente tomándolo a broma, pero tampoco será un animal salvaje y malig-

no, a pesar de que lleve dentro algo de esa faceta. Intentaremos inyectar un poco de humor en términos de "y si alguien que tiene..."»

«Las características de un gato doméstico», le ayuda Mary Bierbaum.

«Sí, vamos a utilizar el tipo de comportamiento que tendría un gato doméstico y tenemos la esperanza de que eso aportará algo de humor.

»Dragonmage –sigue explicando Tom Bierbaum–, es un intento de añadir la brujería al guiso. Es uno de los personajes que carecen de experiencia y son "nuevos en el oficio", y pasará por un proceso de aprendizaje. Da la impresión de que no domina tan bien sus poderes como los demás, y en parte eso es una forma de mantenerle bajo control y evitar que resuelva todos los problemas con los que se van encontrando. En el futuro tendremos esa dificultad con él, pero de momento aún no es lo bastante bueno.

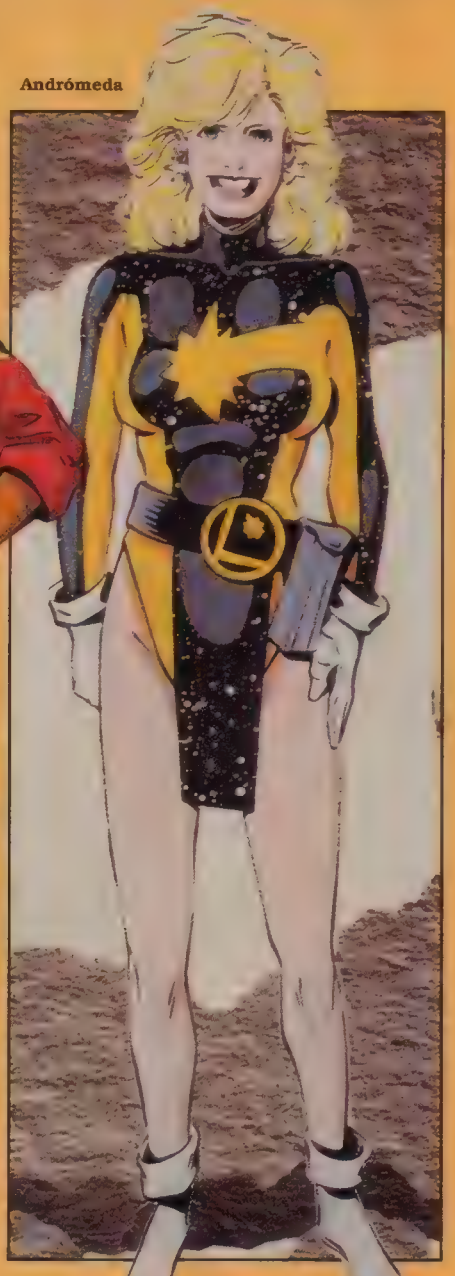
»El otro personaje nuevo es Computo. La hemos sacado de la historia de la Legión. [Computo es Danielle Foccart, hermana de Jacques Foccart, el Chico Invisible]. Fue una idea de Mary... Hace uno o dos años dijo: "Tenemos en reserva a un personaje que debería ser una adolescente en estos momentos, y creo que sería interesante usarla." Al principio yo me mostré bastante escéptico: teníamos montones de personajes, y no veía la necesidad de utilizarla. Pero un día pensamos que ayudaría a mejorar el equilibrio étnico del grupo, y aparte de eso tiene un poder fácil de explicar y

La Tierra de los Legionarios está formada por ciudades flotantes interconectadas que sobrevivieron a la destrucción del planeta.

Dragonmag

Computo

Andrómeda



«Estos chicos han sido educados juntos en tiempo de guerra para formar este grupo porque tienen superpoderes», dice el guionista.

encajaba muy bien.»

Los Bierbaum ya han escrito la historia de los primeros seis números de *Legionnaires*, y tienen tres historias más esperando la aprobación de la DC.

«El segmento de los seis primeros números –dice Tom Bierbaum–, presentará varios enfrentamientos con los miembros de los nuevos Cinco Fatales que culminarán en una pelea francamente espectacular.

»Esa línea argumental también presentará una nueva estación espacial de la Tierra que está teniendo problemas en términos de estructura física: los distintos elementos aún no encajan demasiado bien. Una gran parte de lo que tienen que hacer en las primeras historias es reparar averías y resolver las emergencias que van surgiendo, pero también vamos conociendo un mundo destrozado que intenta volver a ponerse en marcha.

»La historia con la que pensamos seguir después del número 6 es del tipo "un día en la vida de", y el ritmo es distinto y mucho más reposado. Habremos tenido seis números de acción frenética y muy emocionante, y queremos frenar un poco la acción para mostrar lo que hacen en un día típico de sus vidas, cuál es su rutina habitual e introducir todo eso en las distintas historias y personajes.»

Uno de los problemas que distanció a muchos lectores de la nueva Legión era la inaccesibilidad del título y lo difícil que resultaba no perderse entre la abundancia de personajes y la complejidad de las líneas argumentales. ¿Tienen alguna esperanza de remediar esa situación?

«Sí, creo que es una buena descripción de uno de nuestros objetivos –responde Bierbaum–. Tenemos la esperanza de que los dos títulos nos permitirán ofrecer algo interesante a todo el mundo.

»El objetivo básico de este nuevo título no es volver a atraer a los viejos fans. Es para los nuevos lectores que nunca han leído *Legión*, pero tenemos la esperanza de que muchas de las críticas de la gente a la que no le gustaba el título central serán respondidas en *Legionnaires*. Leemos el correo, y sabemos que muchos lectores nunca quedarán satisfechos del todo, pero eso es uno de los derechos constitucionales de todo fan del comic, ¿no? Esperamos que la opinión mayoritaria sea "El título-madre no me gustaba, pero éste sí me gusta". Creemos que todos los que nunca hayan sido fans de la Legión quedarán lo suficientemente complacidos como para animarse a leer el otro título.»

Devorador de Materia

Kid Quantum

Tríada

DEATHWATCH 2,000

Por
DREW
BITTNER

Es el fin del mundo tal y como lo conocemos... por lo menos eso es a lo que tienen que enfrentarse los personajes de Continuity Comics, una editorial independiente todavía inédita en España. Todo forma parte de un ambicioso relanzamiento de las seis secciones de la línea en un mega crossover de 18 partes conocido como *Deathwatch 2000*. Si los héroes no consiguen impedirlo, la Tierra morirá en cuestión de días. Peter Stone, que está coescribiendo los seis títulos con Neal Adams, describe este inminente Apocalipsis diciendo que Continuity ha optado por esta forma de volver a familiarizar a los lectores con su nueva escudería de personajes.

«*Deathwatch 2000* muestra a casi todos los personajes importantes de Continuity (Megalith, Shaman, Cyber-Rad, Armor, Silverstreak, Ms. Mystic y otros), incluyendo a un nuevo grupo llamado Hybrids [Híbridos]. Durará tres meses, con números-preludio tanto para *Megalith* como para *Hybrids* que aportarán algunos de los cimientos de la historia –dice Stone–, pero no será necesario leerlos para disfrutar de las aventuras.»

El uso imprudente de los venenos químicos hecho por la humanidad y la falta de cuidado con que son eliminados los residuos tóxicos y radioactivos están a punto de provocar la destrucción total, añade Stone. Varias crisis ambientales llegan a su punto álgido en el mismo momento, y amenazan con provocar una catástrofe planetaria.

«La Tierra está siendo destruida lentamente por los clorofluorocarbonos que eliminan la capa de ozono, los residuos tóxicos que envenenan el suelo y ese tipo de cosas. Varias razas alienígenas han analizado la situación y saben que la Tierra quedará destruida hacia el año 2000. En el planeta hay alguien que desea acelerar el proceso... los Titanes, una raza subterránea que no puede soportar la exposición a la luz diurna y quiere eliminar toda la vida en la superficie para poder adueñarse del planeta. Los héroes tienen que impedirlo, naturalmente...»

Todas las ilustraciones: Cortesía y marca registrada Copyright 1993 de Continuity Comics

La Tierra se enfrenta a su fin, pero los personajes de Continuity siguen vivos.

Una amenaza a escala mundial exige un villano de primera categoría, y Stone cuenta con el candidato ideal para el puesto.

«Nuestro villano es un tipo llamado Dragón –dice–. La mayor parte del tiempo parece un ser humano normal, pero el combate o la amenaza del peligro le transforman en una criatura

inmensa parecida a un dragón. Como esbirros con superpoderes tenemos a los Infernales, cinco supervillanos sometidos a la radiación. El grupo sufrió mutaciones horribles, y ahora sólo pueden sobrevivir mediante la magia. El Dragón les mantiene con vida e impide que la radiación acumulada en sus organismos les mate, pero necesitan esa misma radiación como combustible para sus poderes.»

Stone opina que los Infernales mutados por la radiación son más patéticos que aterradores, a pesar de que al principio se los presenta como claramente malignos.

«Están unidos de forma irrevocable a Dragón, pero ser mutantes irradiados que dependen de la magia no les hace mucha gracia. Empiezan siendo totalmente horrendos y malignos, pero se van volviendo gradualmente más humanos y trágicos a medida que vamos averiguando más cosas sobre ellos. No son completamente malvados... Cuando se enteran de que Dragón planea acabar con toda la vida terrestre no están muy seguros de querer ser parte de ello.

»Queremos que los lectores tengan una posibilidad de "meterse" en las series y los personajes. No disponemos de una historia de publicación muy larga al estilo Marvel, por lo que queremos pillar a los nuevos lectores pronto y proporcionarles toda la historia y los datos de fondo que necesitan para que no se sientan frustrados o aburridos y dejen de interesarse por lo que ofrecemos.

»Cada número está centrado en el personaje principal y vamos siguiendo la acción a través de sus ojos; vemos cómo interactúan personalmente con los demás héroes de Continuity –dice Stone–. No usamos el enfoque Marvel o DC de empezar la acción en un número y juntar a todos los héroes para que actúen en grupo. No usaremos a todos los personajes en todos los números. Los personajes aparecen y hacen lo que han de hacer, y luego se marchan o siguen con sus cosas. Por ejemplo, Megalith y los Híbridos tienen una serie de aventuras juntos al comienzo, después se separan y luego Meg vuelve a reunirse con ellos en el clímax.»

Ilustración: Malcolm Davis/Neal Adams/Chris Ivy

Megalith consigue que los Híbridos se unan a él para luchar contra Deathwatch.

Ilustración: Sal Velluto/Rudy Nebres

Los nuevos héroes de Continuity, los Híbridos (empezando por la izquierda en el sentido de las agujas del reloj: Mite, Gymcrack, Spanng, Horror, Shealth, Hyperion y Cyclone al fondo) vinieron a presenciar la destrucción de la Tierra, pero acabaron luchando por salvarla.

«Megalith les convence de que tienen que salvar el planeta, y lo hace de una forma bastante espectacular –dice Stone–. Los Híbridos se entusiasman con la idea, se dividen y reúnen a todos los héroes que pueden encontrar para localizar los puntos del planeta en los que hay problemas. Megalith, Shealth y Mite van a proteger un superacelerador de partículas en una fábrica de alta tecnología. Los Titanes salen del suelo para destruirlo, y hay una serie de aventuras.

»Mientras tanto, Ms. Mystic se da cuenta de que algo anda mal y va a Sudamérica, donde se encuentra con dos Híbridos que están intentando impedir que una ciudad de dinosuarios lance clorofluorocarbonos a la atmósfera para destruir la capa de ozono y permitir que la radiación ultravioleta mate a los humanos.»

Las historias de *Armor* son «como *La jungla de cristal* –dice Stone–. Un hombre solo se enfrenta a enemigos tan peligrosos como él...»

Ilustración: Kevin Nowlan

El guionista afirma que no había más remedio que utilizar esta manera de enfocar los personajes, y admite que, dada la magnitud de la historia, proporcionar algo de acción a cada personaje era un auténtico desafío.

«Estamos intentando que los chicos establezcan una especie de relación uno-a-uno con nuestros héroes.»

La acción se va desarrollando a medida que los Híbridos intentan resolver su dilema moral: ¿deben salvar a la Tierra o ver cómo va por el camino que acabará llevándola a la destrucción? Por suerte para la Tierra pronto aparece un portavoz muy persuasivo que hablará en favor suyo...

Esta «ciudad perdida de los dinosaurios» no estará habitada por los típicos monstruos torpes y gigantescos del pasado, y Stone promete que los superhéroes del siglo XX descubrirán que sus habitantes son muy peligrosos.

«Son dinosaurios provistos de una tecnología muy eficiente, con vehículos y armas tan avanzadas como las nuestras. Son una raza perdida que quedó atrapada en un estado de animación suspendida y que despierta y se da cuenta de que el planeta está lleno de unos horribles seres de carne blanda y sin escamas. Quieren que los humanos mueran, sufran mutaciones o dejen de estorbarles como sea, y van a provocar una catástrofe ecológica para conseguirlo.»

Otro héroe, CyberRad, es un campeón de alta tecnología que se ve involucrado en la aventura a través de la

CyberRad, un prodigio de la alta tecnología, toma parte en la lucha porque es el campeón ideal para librar cierta batalla.

Ilustración: Dwayne Turner/Chris Ivy

Los héroes de Continuity recorren el planeta intentando acabar con la amenaza. Ms. Mystic va a Sudamérica y es ayudada por los

Ilustración: Richard Bennett

magia. El misterioso Shaman juega un papel importante en su aparición en la historia.

«Shaman capta el poder destructivo de los Hellbenders y decide que usará a CyberRad como una especie de agente secreto –dice Stone–. Le envía a un punto del subsuelo en el que sólo CyberRad puede destruir una máquina de importancia vital. Mostramos cómo CyberRad se abre paso luchando, y dejamos claro que sus conocimientos sobre tecnología y el armamento que lleva incorporado le convierten en el héroe más adecuado para destruir esa máquina.»

El cuarteto elemental conocido como Tierra 4 juega un papel decisivo en el combate: saben más de lo que ellos mismos creen sobre lo que está ocurriendo y cómo impedir la catástrofe.

«Tierra 4 se ve involucrado en la batalla porque algunos Híbridos saben que está unido a la Tierra y que debe de tener información sobre donde piensa lanzar su gran ofensiva Dragón. Al mismo tiempo los villanos comprenden que Tierra 4 supone un peligro para sus planes, e intentan destruir tanto a Tierra 4 como a los Híbridos», explica Stone.

Tanta atención repentina sorprende bastante a Tierra 4, sobre todo porque el cuarteto apenas entiende lo que está ocurriendo.

«Sospechan que algo va mal porque llevan semanas captándolo, pero no saben exactamente qué es. Urth es quien más lo nota porque tiene una conexión muy fuerte con el planeta.

Stone afirma que los Infernales –en el sentido del reloj y empezando arriba a la izquierda: Hellheart, Void, Rem, Leper y Hellfire–, «están atrapados en una situación desesperada».

Ilustración: Sal Velluto/Rudy Nebres

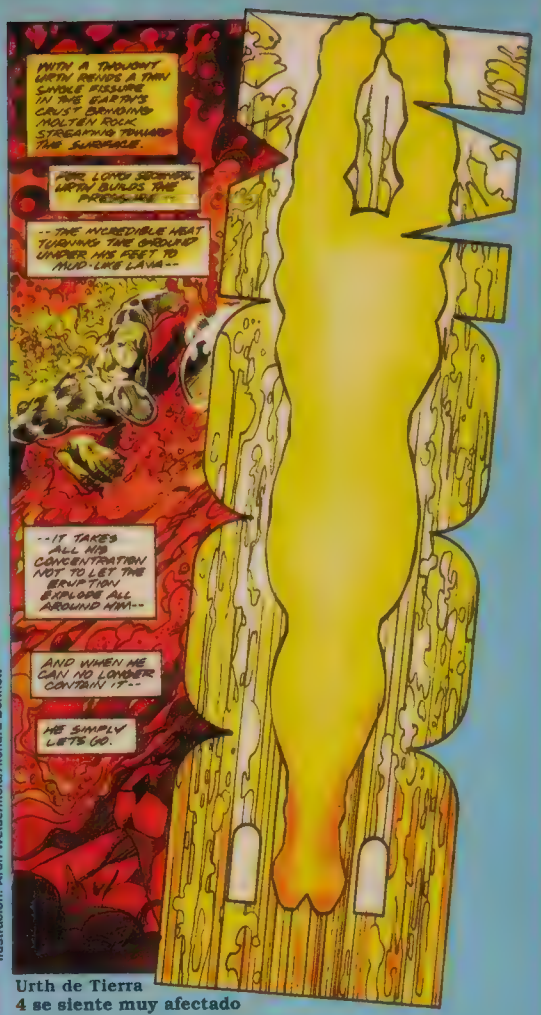

WITH A THOUGHT URTH RENDS A TINY CRUSTAL FISSURE IN THE EARTH'S CRUST BRINGING MOLTEN ROCK STREAMING TOWARD THE SURFACE.
--AND LONG SECONDS LATER URTH BUILDS THE PRESSURE--
--THE INCREDIBLE HEAT TURNING THE GROUND UNDER HIS FEET TO MUD-LIKE LAVA--
--IT TAKES ALL HIS CONCENTRATION NOT TO LET THE ERUPTION EXPLODE ALL AROUND HIM--
AND WHEN HE CAN NO LONGER CONTAIN IT--
HE SIMPLY LETS GO.

Ilustración: Aron Weisenfeld/Richard Bennett

Urth de Tierra 4 se siente muy afectado por lo que está ocurriendo en la Tierra. «Cuando la gente crea residuos tóxicos –explica Stone–, Urth se entera enseguida.»

Es como si un órgano de tu cuerpo estuviera enfermo y empezara a pudrirse... cuando la gente crea residuos tóxicos Urth se entera enseguida. Los Híbridos les echan una mano, y al final del primer número Tierra 4 ya comprende la situación. El cuarteto está dispuesto a pelear.»

Mientras tanto, los Infernales demuestran ser ambiciosos y se apoderan de un portaviones en *Armor*, una mezcla de alta tecnología y artes marciales que es el título más «duro» del lanzamiento.

«Dicen que piensan ir a Oriente Medio y crear problemas, cuando en realidad lo que quieren es echar mano a los missiles nucleares del portaviones. El primer combate elimina a Silverstreak y Scarlet Streak [el hermano y la hermana de Armor], con lo que Armor debe luchar en solitario. Sus historias son como *Die Hard (La jungla de cristal)*: un hombre solo contra enemigos tan peligrosos como él. También hemos utilizado a Scarlet Streak casi al principio; cuando la serie esté más avanzada volveremos atrás y averiguaremos quién es y dónde estaba en cada momento. Armor y Silverstreak ya se conocían de antes.»

Lo que lleva a *Hybrids*, claro. Los

EAT STEEL, SCUM BAT!
WH...WHAT HAVE YOU DONE TO LITH KAST!... YOU'VE... YOU'VE... WHO ARE YOU?
I'M YOUR BIG BROTHER KID... WOULDN'T EXPECT YOU TO REMEMBER, AND I'M TAKIN' YOU HOME.
...IF YA WANNA COME.
FLAP FLAP FLAP ARRRGGH!
IF YOU DECIDE TO STAY HERE, I'M AFRAID THINGS COULD GET A BIT DICY.

Ilustración Neal Adams

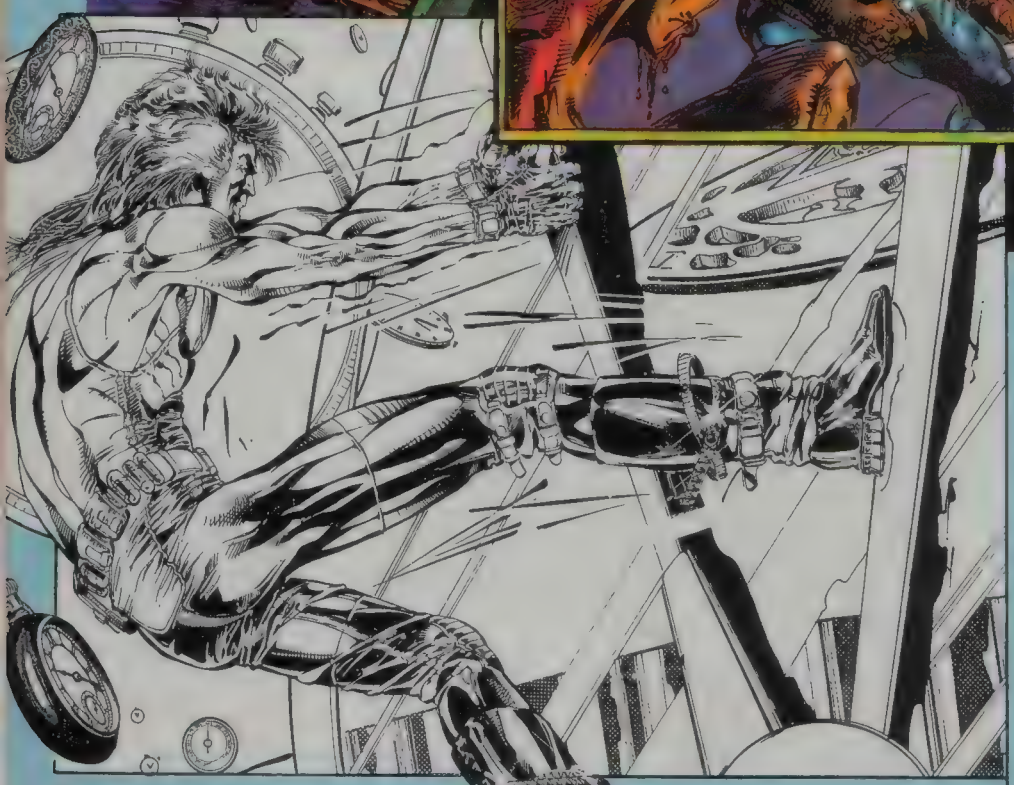


Ilustración: Richard Bassat

«*She-Bat* está a punto –dice Stone poniendo cara de felicidad–. El primer número ya está terminado.»

últimos dos Híbridos parten hacia los confines más lejanos del mundo subterráneo para obtener información de importancia vital y buscar a Madre Tierra, el personaje que Adams y Stone han ocultado en las entrañas del territorio de los Titanes.

Coordinar y coescribir todos esos títulos ha supuesto una labor tremenda, sobre todo en lo referente a dejar claro quién es quién y cuáles son las relaciones entre cada acción. Stone admite que el esfuerzo ha sido feno-

CyberRad, agente secreto de Shaman, mezcla la magia y la tecnología y se enfrenta a Deathwatch en las profundidades.

ANYWAY YOU'VE GOT TO DECIDE VERY QUICKLY. MY PALS WON'T BE ABLE TO HOLD OFF THIS GUYS PALS MUCH LONGER.
I'VE BEEN TRYIN' TO COME TO GET YOU FOR SIX YEARS, KID. IT TOOK ALL THAT TIME TO FIND A BUNCH OF GUYS THAT WERE WILLING TO GO TO HELL... AND BACK WITH ME.
YOU... WANT TO GET OUT OF HERE.
JUST GIVE ME A WEAPON... SO THAT I CAN KILL SOME OF THESE LEECHES AS WE GO.

Ilustración: Aron Weisenfeld/Richard Bennett

«Los Híbridos tienen que vérselas con toda clase de criaturas horrendas sólo para conseguir ayuda», explica Stone.

menal, pero espera que los lectores opinen que ha valido la pena hacerlo.

«Hemos hecho todo lo posible para tenerlo todo claro antes de lanzar el primer número –dice–. No es un cómic al estilo *Watchmen* en el que cada segmento de la historia resulta significativo, pero todo debería encajar sin problemas.»

Stone figura como guionista en los seis títulos, pero dice que cuando colaboró con Adams también aportó algunos materiales para la historia básica.

«Neal se encargó y se encargará de la mayor parte del argumento, y yo me ocupo del guión y los diálogos –explica–. Algunas de mis ideas están ahí... el índice de colaboración es muy elevado, y acaba resultando difícil saber quién ha hecho algo determinado.»

A pesar de la clara postura anticontaminación de *Deathwatch 2000*, Stone no teme que el mensaje pro ecológico resulte excesivamente descarado.

«Decir que estos títulos tienen un subtexto supone correr un cierto peligro porque los lectores pensarán "Oh, no, me van a soltar un sermón." Lo que hemos hecho es tratar de colar un mensaje entre líneas. Lo que impulsa nuestros títulos es la acción y la aventura pura y simple. Prometo que nadie cogerá un vaso de plástico y lo acusará de estar destruyendo la Tierra... ¿quién quiere leer algo semejante? Después de haber leído toda la serie quizá te quede en la cabeza que destruir la capa de ozono es malo, pero no vamos a usar el mensaje como si fuera un martillo. Esto es Continuity Comics, no Predicador Comics.»

En el aspecto personal, Stone admite que escribir simultáneamente el guión de seis títulos es una hazaña que requiere mucho aguante e ingenio.

«Kris [Adams, vicepresidente/editor asociado de Continuity] dice que estoy compitiendo con Fabian Nicieza [de Marvel] por el título "El Comiquero Con Más Trabajo". Personalmente creo que nunca llegaré a ocuparme de ocho títulos al mismo tiempo, y tendré que decidir de qué títulos sigo encargándome. De momento estaré trabajando en todos durante tres meses y después... bueno, ya veremos.»

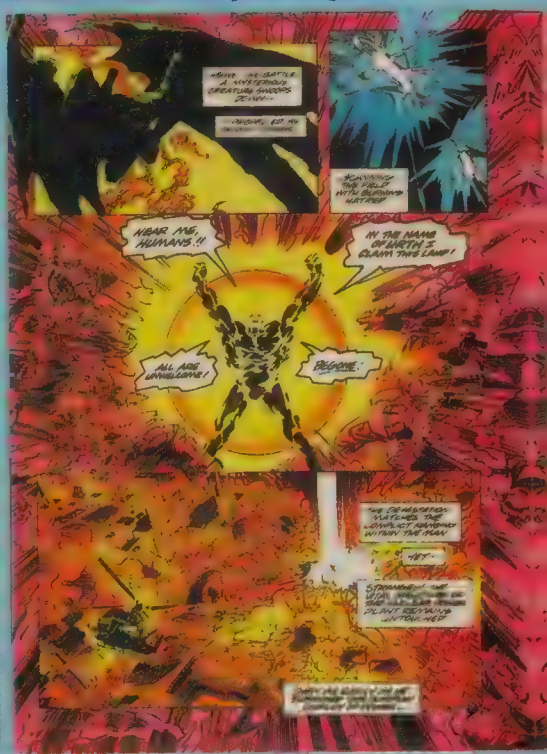


Ilustración: Aron Weisenfeld/Richard Bennett

El tema ecológico quizá haga pensar en el sermón, pero Stone afirma que «lo que impulsa cada número es la acción».

Pero en el caso de *Deathwatch*

BURN! BURN!
I WILL MELT YOUR METALS TO PLASMA!
WATCH OUT HELLFIRE! YOUR STARTING TO HAVE A GOOD TIME!
PLEASURE FOR YOU VOID, BUT WORK FOR THE REST OF US
LIGHTEN UP LEPER!
LET LOOSE WITH YOUR POWERS REVEL IN EXERCISE OF YOUR INHUMAN ABILITIES

Ilustración: Sal Velluto/Rudy Nebres

Stone dice que los Infernales «pueden acabar llevando una vida muy dura».

2000, todo el argumento ha sido meticulosamente construido de antemano. Stone dice que en algunos casos su labor ha consistido en llenar los huecos de ese gigantesco esquema.

«Poder ver toda la historia y saber dónde irá a parar resulta muy agradable porque me permite concentrarme más en los personajes –dice–. Puedo prestar más atención al desarrollo de la historia y a las relaciones entre los personajes en vez de invertirla en preocuparme por lo que ocurrirá en el próximo número y qué camino seguirá la acción. Cuando montamos los números, Neal me deja notas del estilo "Necesitamos cuatro páginas de acción aquí". Es una relación toma-y-daca, y también ha sido una de las experiencias más satisfactorias que he tenido hasta ahora. Los dibujantes son magníficos, y todo el mundo está

Ilustración: Neal Adams

«Toda la gente con la que hemos hablado nos apoya al máximo –dice Stone–. La respuesta ha superado nuestras esperanzas.»

YO, SARGE!
GOT A HOSTILE COMIN' IN AT 4 O'CLOCK!!
HUH? AREOH, ARE YOU
I GOT IT, LISA!
BUT YOU AIN'T GONNA BELIEVE IT.
ON A TRAIL OF FIRE HE APPEARS...
...FELLING THE VARIOUS MILITARY SENSORS AND COMMERCIAL MICROPHONES WITH A SOUND UNLIKE ANYTHING THEY'VE EVER HEARD
IT IS THE SOUND OF THE EARTH SCREAMING!
IT IS THE SOUND OF EARTH SCREAMING

Ilustración: Aron Weisenfeld/Richard Bennett

Tierra 4 se enfrentará a la ira de los Infernales luchando al lado de los Híbridos.

muy orgulloso del producto final.»

Uno de los grandes atractivos de trabajar en Continuity es ver en acción al legendario Adams.

«Nunca le había visto dibujar un superhéroe –dice Stone con expresión pensativa–, y ahora aparece por las mañanas, me pone delante una página y me pregunta qué me parece... y siempre me deja patidifuso. Cuando empecé a trabajar en el mundillo del cómic, Neal llevaba mucho tiempo sin hacer nada, y verle volver a la actividad ha sido realmente maravilloso. Para nosotros es como si los chicos de Image hubieran lanzado un desafío: "Ahora somos creadores y estamos haciendo lo que nos gusta y además ganamos toneladas de dinero." Neal está respondiendo a ese desafío, y el resultado final sólo puede ser beneficioso para toda la industria. Lleva mucho tiempo diciendo que no había mucha competencia, pero ahora en Image tenemos gente que está ampliando las perspectivas de lo que se puede hacer en el cómic. ¿Por qué no deberíamos hacer lo mismo?»

Una de las lecciones más importantes que han aprendido de Image es la de comercializar al máximo cada producto. Continuity ya ha puesto en el mercado cromos, cubiertas especiales y ediciones «Prelude» en bolsa de plástico de los números cero de *Hybrids* y *Megalith*.

«Si Continuity va bien, conseguiremos contar con algunos de los grandes nombres del mundillo. Mark Texeira dice que le encanta *Megalith* y Larry Stroman ha hecho un trabajo asombroso en *Hybrids*. Nos encantaría seguir contando con Larry, pero creo que quizá decida seguir con *Tribe* [de Image] durante una temporada. ¿Quién sabe? Todo depende de cuáles sean las exigencias del dibujante y de si podemos satisfacerlas. Si un dibujante quiere a un entintador determinado, removeremos Cielo y Tierra para conseguírselo.»

En el pasado Continuity se ha hecho famosa por los retrasos en la producción y la distribución. Stone tiene que hacer olvidar esa reputación negativa, y dice que la mejor forma de conseguirlo era comenzar desde cero con una campaña de comercialización de grandes dimensiones.

«Nunca nos decidimos a sacar títulos mensuales porque no nos parecía demasiado interesante. Nunca estuvimos realmente decididos a editar cómics para ganar dinero en serio –dice–. La industria ha sufrido muchos grandes cambios recientemente, por lo que nos pusimos a pensar y nos dimos cuenta de que ni la comercialización ni el trato al mercado que estábamos usando eran los adecuados. Kris y Neal decidieron que debíamos cambiar de estrategia. Nece-sitábamos capital nuevo, por lo que estuvimos buscando durante una temporada y acabamos encontrando un grupo dispuesto a invertir en Continuity. –Stone prefiere no revelar la identidad de sus benefactores–. Ahora podemos editar cromos y hacer publicidad a lo grande.»

El éxito de empresas como Image animó a Adams a dar lo mejor de sí mismo.

«Neal se lo pensó un poco y dijo que había empresas a las que les iba fenomenalmente bien, a pesar de que sólo nos superaban en el aspecto de publicidad y comercialización. Tenemos títulos excelentes, pero no podíamos lanzarlos adecuadamente, y el plan para 1993 fue convertir la comercialización en el objetivo prioritario. Todo el mundo quiere que *Deathwatch 2000* arme un gran revuelo y sea algo memorable.»

En cuanto a la respuesta inicial a *Deathwatch 2000*, Stone dice que ha sido increíble.

«La respuesta no sólo superó nuestras esperanzas, sino que habíamos esperado que nuestra reputación nos pusiera las cosas muy difíciles. ¿Y sabe qué ha ocurrido? Toda la gente con la que hemos hablado nos apoya al máximo. El trabajo que hemos hecho ha demostrado con creces que no habrá problemas creativos de ninguna clase. Eh, *She-Bat* está a punto, el primer número está terminado... Creo que todo el mundo se siente muy sorprendido y complacido.»

Stone admite que dirigir una empresa desde el departamento de talentos hasta los aspectos ejecutivos es algo muy difícil.

«Espero que Image no sufra los problemas que estamos teniendo nosotros –dice–. Ya han tenido dificultades de planificación con algunos títulos, y sabemos lo que es eso. En cuanto decides crear una empresa te lanzas a la arena. Antes de hacerlo no te preocupas pensando en quién ha de responder al teléfono, firmar los cheques, pagar las facturas o supervisar los cobros pendientes. Veo la cantidad de trabajo que llega a hacer Neal, y sé que sigue dibujando 18 horas al día. Dirigir una empresa exije muchísimo tiempo y esfuerzo si quieres que el producto llegue al mercado... es una de las tareas más duras a las que te puedes enfrentar.»

Misterio de Acero

Según Mike Carlin, Superman va a ser todo un enigma.

Por MAUREEN McTIGUE

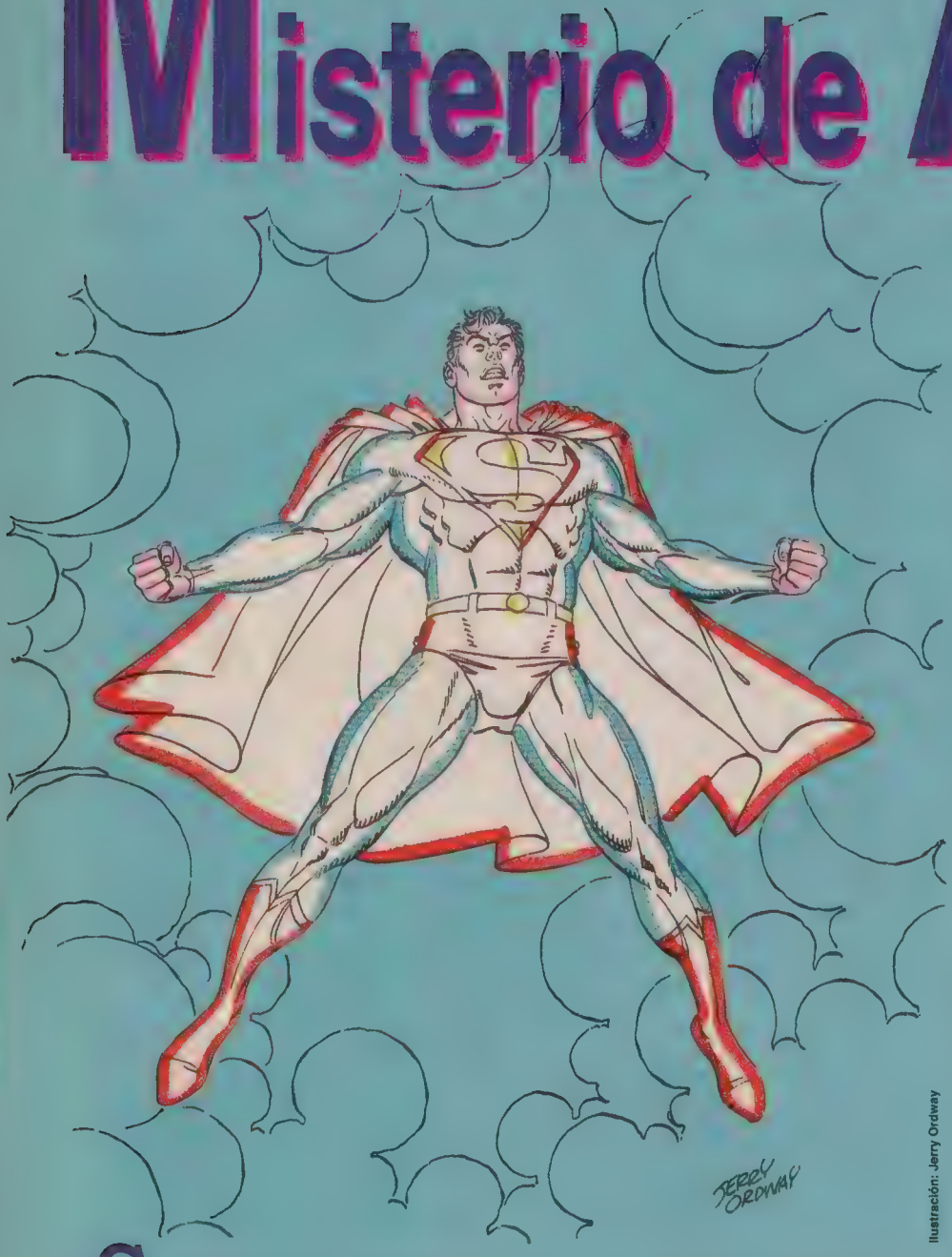


Ilustración: Jerry Ordway

«Superman estuvo antes y debería estar por encima de todo –dice el coordinador editorial Mike Carlin como sin dar importancia a sus palabras–. Llegamos muy lejos y salvamos a Superman. Hicimos que los periódicos hablaran de él, y conseguimos que estuviera en la mente de todos y que la gente hablara de él. Tenemos la esperanza de que también se hablará de esto.»

«Esto» es la línea argumental «Reinado de los Superhombres» de los cuatro títulos mensuales del Hombre de Acero –*Action Comics*, *The Adventures of Superman*, *Superman* y *Man of Steel*–, que presenta a cuatro personajes que afirman ser el (hasta ahora) totalmente difunto Superman.

«Tener que llegar a tales extremos para que la gente te preste atención puede resultar un poco molesto, desde luego. En estos momentos, nuestro gran problema es que sólo podemos usar el truco una vez», dice Carlin, y se ríe.

Puede que fuese un truco, pero no cabe duda de que la muerte de Superman es uno de los acontecimientos que más han dado que hablar en toda la historia de los cómics... pero lo que llevó a ella quizá no parezca tan impresionante.

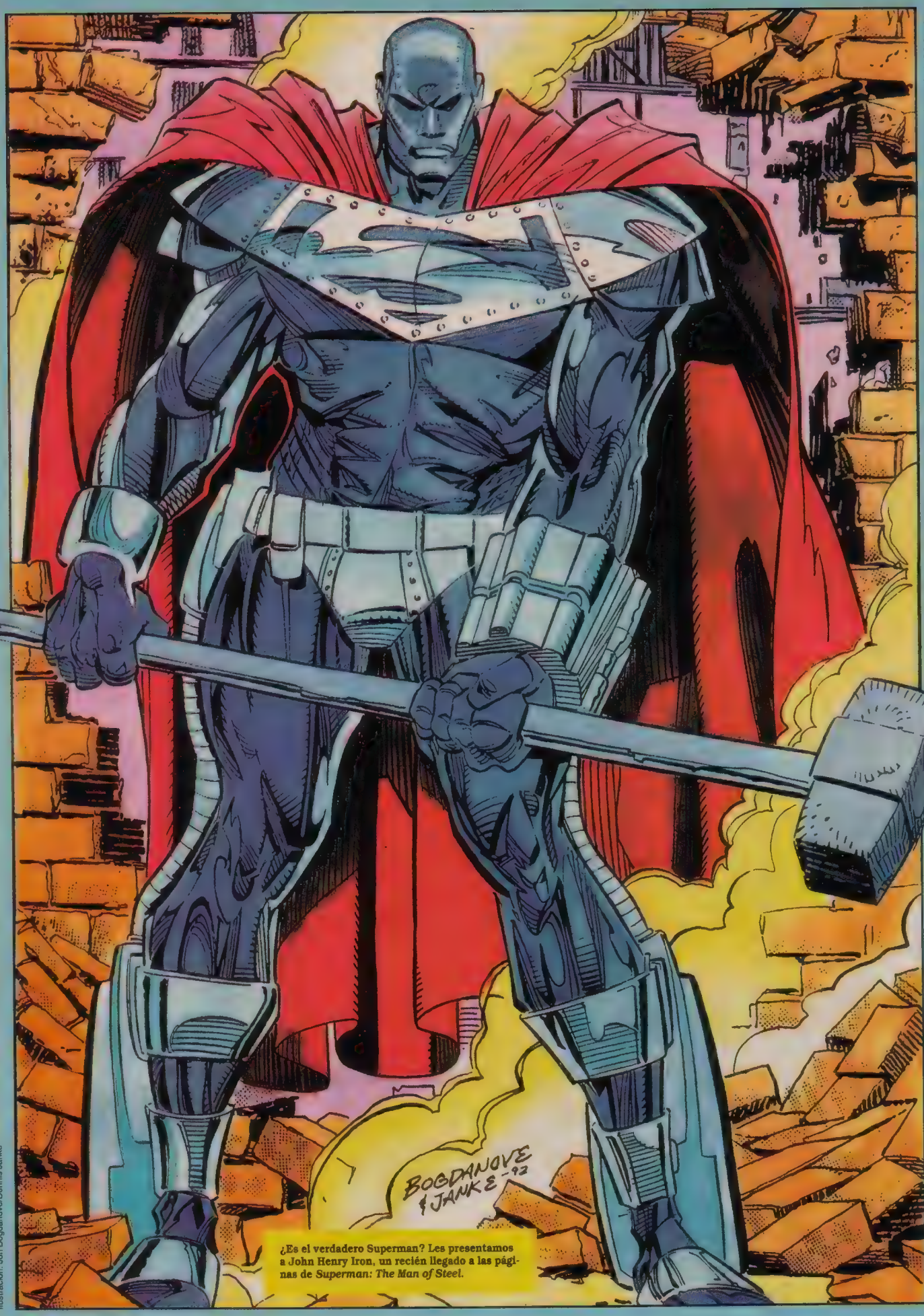
«Cada año nos reunimos para decidir qué ocurrirá el año próximo, y no fue la primera reunión sobre Superman en la que alguien dijo "Matémosle", y tampoco es la primera reunión sobre líneas argumentales o historias de algún personaje a la que asisto en la que alguien dice "Matémosle". Quiero decir que... Bueno, es algo que ocurre en la vida real y también ocurre en los cómics.

»En la reunión planeamos hacer otra historia, pero tuvimos que retrasarlo un poco debido a las circunstancias, y después nos encontramos con que había un hueco... y alguien dijo "Matemos a Superman".»

«Tenemos que llenar los estantes cada mes y ésa es la tarea a la que nos enfrentamos. No es arte superelevado al que te puedes dedicar cuando estás de humor: es arte comercial y tienes que cumplir con los plazos de entrega. Habríamos tenido que usar una historia de todas formas, así que... Por muy terrible que acabe resultando una historia, cuando empezamos a trabajar siempre estamos convencidos de que será interesante, y siempre albergamos la esperanza de que nuevos lectores se sentirán tentados a comprar el título. Sabemos que sería lo ideal, obviamente... No nos limitamos a decir "Matémosle y vayámonos a casa luego". Alguien dijo "Matémosle", y después dijimos "De acuerdo, ¿y luego qué?"; y puedo asegurar que las historias que aparecerán después de su muerte son la auténtica razón de que le matáramos, y eso incluye todo lo que se va a publicar.»

Lo que se va a publicar es el misterio de Carlin. Cuatro seres superpoderosos (uno en cada supertítulo) convergen sobre Metrópolis... y cada uno revela que es Superman.

«Karl Kesel tiene al "chico" en *Adventures of Superman*. Karl escribe la serie, con Tom Grummett como dibujante y Doug Hazlewood entintando. El cyborg de *Superman* está escrito y dibujado por Dan Jurgens y entintado por Brett Breeding. Tenemos *The Man of Steel*, el trabajador de acero, escrito por Louise Simonson, dibu-

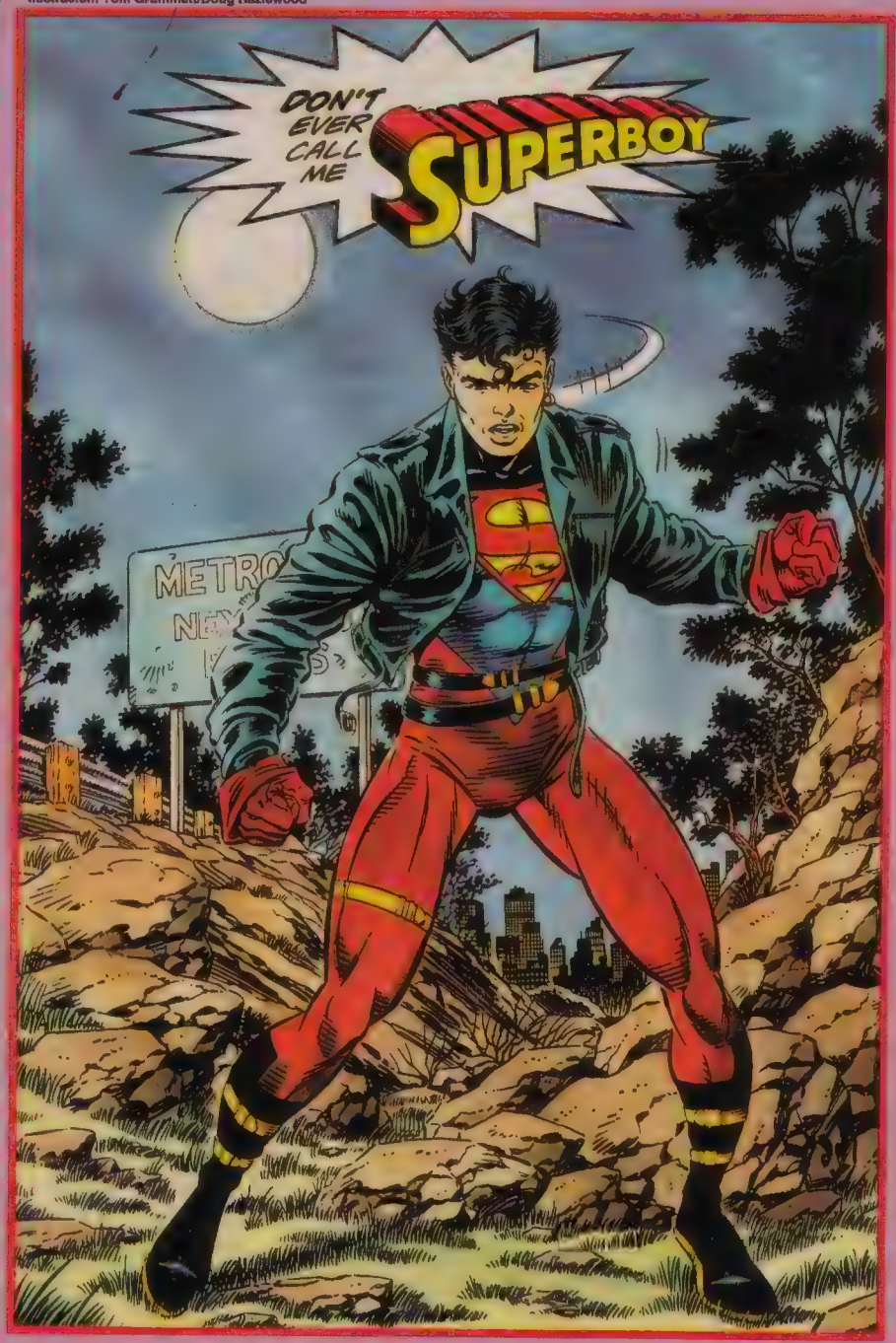


¿Es el verdadero Superman? Les presentamos a John Henry Iron, un recién llegado a las páginas de *Superman: The Man of Steel*.

Ilustración: Jon Bogdanove/Dennis Janke

Ilustraciones de Superman y personajes asociados: Marca registrada y Copyright 1992, 1993 DC Comics Inc/Cortesía de DC Comics

Ilustración: Tom Grummett/Doug Hazlewood



¿Es este el verdadero Superman? Les presentamos a Superman (no a Superboy) tal como aparece en las *Aventuras de Superman*

NO ES SUPERBOY

Que le confundan con Superboy puede hacer que un héroe se irrite, pero el guionista Karl Kesel no describiría a su Superman de aspecto adolescente diciendo que está irritado.

«Es algo así como el Superman-Rebelde-Sin-Causa –explica–. Se enfada cuando la gente le llama Superboy porque es Superman. Es un clon de Superman.»

No cabe duda de que a Kesel no le irrita en lo más mínimo el papel que ha jugado en el regreso de Superman, y llegó a solicitar que se le concediera la versión adolescente para su etapa en *Adventures of Superman* iniciada con el número 501.

«Unas cuantas semanas después de que empezara a trabajar en el título hubo una reunión en la que pensamos cómo hacerle volver de la tumba –recuerda–. Me pareció que sería magnífico que cada personaje reflejara un poco el título de su serie, y me acordé del lema del viejo cómic de Superboy, «las aventuras de Superman cuando era un muchacho», y pensé que Superboy tendría que ser un personaje en *Adventures*.

»Supuse que nadie estaría a favor de mi idea, pero en la reunión teníamos una lista larguísima de todas las formas en que se podía hacer volver a Superman, y Superboy era una de ellas. Luché como un loco para conseguir que me lo encargaran... Me alegra mucho que Tom Grummett y yo acabáramos quedándonos con este Superman porque es un personaje realmente interesante.»

Como se revela en el número 500 de *Adventures* el clon adolescente ha surgido del Proyecto Cadmus, aunque se suponía que no saldría de allí hasta haber alcanzado la madurez.

«No debería andar suelto por el mundo, pero ahí está. Tiene las ideas y emociones normales en un adolescente. Cree que es indestructible, en parte porque lo es, y cree saber cómo tiene que hacerse todo. Casi siempre acierta, pero algunas veces se equivoca de forma realmente trágica.»

El equipo creativo da por sentado que la bondad y elevadísima ética innatas de Superman quedaron grabadas en su estructura celular y fueron copiadas en la del clon; pero el acceso a la mente del original era imposible y el clon no tiene ningún recuerdo personal de Kal-El. Eso hará que los encuentros con los viejos amigos se vuelvan un poco extraños.

«Acabo de terminar un segmento de historia en el que le pregunta a Lois Lane por qué ya no escribe reportajes sobre él –revela Kesel–. Se está preguntando por qué no tiene mejor prensa... quiere titulares en primera página, y hace unas cuantas cosas que no le resultan nada agradables a Lois.

»Lois, Jimmy, Perry y el *Daily Planet* son personajes magníficos, pero la verdad es que, después del primer número, mi Superman tiene muy poco que ver con ellos porque se mueve en un mundo totalmente distinto.»

Kesel también explica que su héroe no tendrá una identidad secreta porque le encanta ser Superman. En cuanto a las otras tres entidades que afirman ser Superman, su personaje opina «que son todos unos farsantes, y se limita a no prestarles atención.»

Kesel está al corriente de cómo terminará la historia actual del Reinado, pero sólo ofrece una leve pista de la respuesta.

«Me limitaré a decir que cada uno cree ser Superman, o por lo menos afirma serlo –dice–. Es una historia muy interesante, y se necesitará algún tiempo para desarrollarla del to-

do. Vamos a conseguir que la gente sufra... La planificación es muy concienzuda, y tenemos un esquema para los próximos seis meses. El esquema es muy detallado y explica lo que ha de ocurrir en cada número para que todo funcione con la precisión de un mecanismo de relojeria.»

El grado de continuidad existente entre los cuatro títulos es considerable, pero Kesel opina que el público puede leer el suyo sin necesidad de conocer los otros tres.

«De momento, cada uno de mis números es una historia con comienzo, desarrollo y final –dice–. Si leen los cuatro títulos podrán disfrutar de una textura mucho más sutil y satisfactoria, pero también es posible limitarse a leer *Adventures* y pasarlo en grande. Una de las cosas en las que más ha insistido Mike Carlin es en que cada gran acontecimiento que le ocurra a un personaje debe producirse en el título que se ocupa de ese personaje.»

Kesel es conocido por haber entintado proyectos como el *Superman* de John Byrne y la miniserie *Halcón y Paloma*, pero siempre ha estado interesado en escribir guiones.

«Cuando estaba entintando el *Superman* de John, no paraba de ofrecerle ideas y algunas de las que le expuse acabaron apareciendo en las páginas. Coescribi el título y la miniserie *Halcón y Paloma* con mi esposa Barbara, y también estoy haciendo una miniserie de Indiana Jones en solitario para Dark Horse que probablemente estará en el mercado dentro de un año. Ah, y también hice algunas historias con el Guardián y la Legión Juvenil durante la etapa de Jerry Ordway. Me he ido internando poco a poco en ese campo...»

No cabe duda de que a Karl Kesel le encanta formar parte de la saga de Superman.

«Tom Grummett y yo estamos muy interesados en este Superman adolescente, y esperamos que la reacción del público sea fenomenal. Es la clase de personaje que me gusta, y creo que a los fans también les gustará mucho. Hasta el momento he disfrutado con cada página que he escrito. Ya tengo ideas que me encantaría ir exponiendo durante los seis meses próximos. La continuidad existente entre los cuatro títulos hace que dependa de lo que piensen los otros, pero tengo ideas que podrían hacer funcionar *Adventures of Superman* durante un par de años. La gente debería leer el título porque creo que va a ser un cómic condenadamente divertido. ¿Qué más se le puede pedir a un cómic?

—Craig W. Chrissinger

jado por Jon Bogdanove y entintado por Dennis Janke; y el último es el kryptoniano escrito por Roger Stern, dibujado por Jackson Guice y entintado por Denis Rodier que aparece en *Action*.

«Todo eso les está siendo ofrecido por los mismos autores que desarrollaron las aventuras de Superman, con excepción de Karl [ver recuadro], quien ha sustituido a Jerry Ordway que ha decidido dejarnos cuando estaba en un momento soberbio de su carrera, lo cual es bueno para él. No creo que Jerry haya abandonado a Superman para siempre... por lo menos, espero que no sea así. Lleva aquí seis años y en este mundillo eso es mucho tiempo, y le doy las gracias. Le agradezco unos años de grandes servicios en los que lo hemos pasado en grande, y espero que podamos editar cómics como los que a él le gustan.»

Cuando se cerró este número, los datos sobre cada Superman aún no eran muy abundantes, pero lo que revela Carlin resulta muy intrigante.

«El trabajador siderúrgico John Henry Iron, es un hombre que estaba trabajando en una obra cuando Superman luchaba con Juicio Final. El edificio se derrumbó debido al combate, y John quedó enterrado debajo de los escombros durante un período de tiempo no especificado. Cuando salió de allí empezó a obsesionarse con la idea de liquidar a Juicio Final. Se podría decir que Superman le ha servido de inspiración. –Carlin explica que esa inspiración quizá no sea un simple honor rendido a Superman–. Es posible que John Henry esté poseído por Superman y que lleve el espíritu de Superman dentro de él... quizá.»

Carlin explica que Superman es conocido como el último superviviente de Krypton presente en la Tierra.

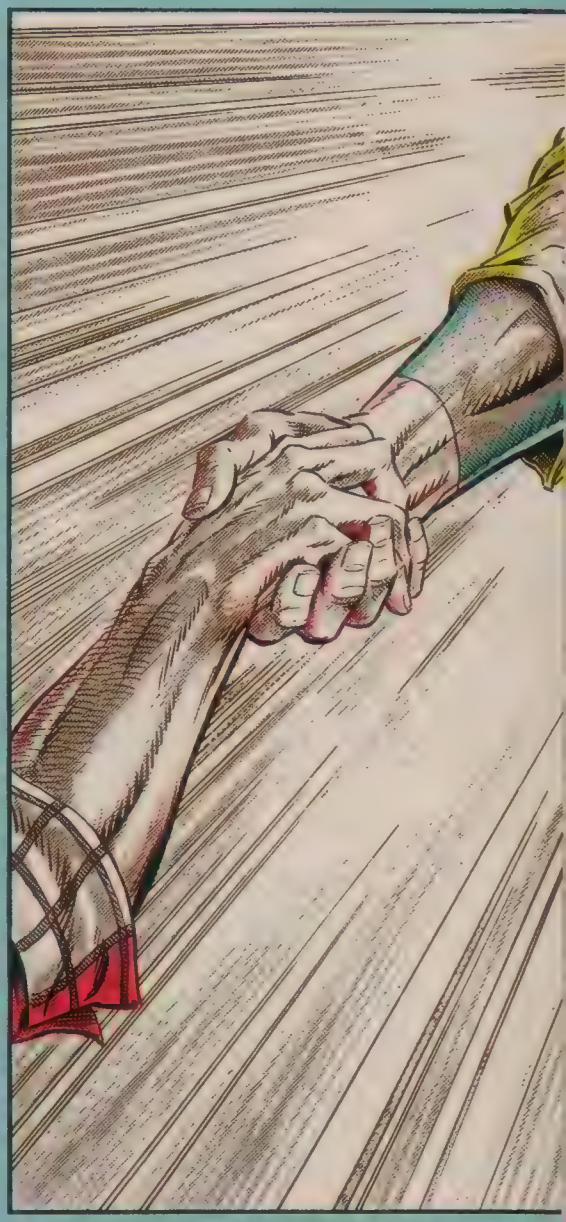
«Bueno, Superman es kryptoniano por lo que quizá sea Superman que ha vuelto de entre los muertos diciendo "Vivo en la Fortaleza de la Soledad"...»

¿Y el cyborg?

«Es Superman con equipo añadido.»

El «chico» ha sido definido por algunos como «un Superman adolescente cabreado», pero Carlin no está de acuerdo con esa definición.

«No es sólo por el Comics Code –dice refiriéndose al término "cabreado"–. Yo nunca le haría algo semejante a los personajes. Nos tomamos muy en serio todo lo referente a Superman. Por una parte, está claro que no queremos que sea tan limpio como Mickey Mouse; pero, al mismo tiempo, tampoco queremos que los crios se hagan una idea equivocada de cómo es Superman. Quiero que se sientan inspirados a hacer el bien... como John Henry Iron. Superman representa muchas cosas. Como, por ejemplo, la verdad, la justicia y la libertad. No son cosas malas –afirma Carlin–. Han dejado de estar de moda, y en cierto aspecto ése es otro obstáculo al que debe enfrentarse Superman para volver a ganarse al público. Ese es el gran problema: los personajes más populares hoy en día son asesinos, y



Para Mike Carlin la muerte de Superman no fue un final, sino el comienzo de una nueva serie de historias interesantes sobre personas.

Superman es alguien capaz de agotar todos los recursos antes de recurrir a eso.»

Carlin se ríe, pide disculpas por haberse entusiasmado con el tema y vuelve al Superman con chaqueta y un pendiente en la oreja.

«Dice que es Superman, todo el mundo le llama Superboy y él se enfada bastante. ¿De dónde ha salido? Bueno, en las historias hemos ido dejando caer alusiones sobre muchos sitios de los que podrían haber salido todos esos tipos. Creo que decir que este chico parece un clon inacabado de Superman se acerca bastante a la

Ilustración: Dan Jurgens/Brett Breeding

¿Es el verdadero Superman? Les presentamos al Superman Cyborg que vuela en las páginas de *Superman*.

verdad... Se largó antes de que acabara el proceso, por lo que puede ser Superman.

»Esos son los cuatro personajes, y todos vienen a Metrópolis al final del número 500 de *Adventures*, el del gran acontecimiento, y todos afirman ser el único y auténtico Superman. Todos son Superman. Empiezan por separado; vienen de sitios distintos, tienen historias distintas... podrían ser Superman y podrían no ser Superman, y es posible que todos contengan algo de Superman. Es un misterio, y ésa es una de las razones por las que hemos estado intentando mantenerlo todavía un poco más en secreto que la muerte. Quiero decir que para mí la muerte no era el final de la historia. Era el comienzo.

»Cuando la gente hablaba de la muerte de Superman, yo no tenía la sensación de que hubiéramos estro-

peado el final de la historia dejando que se supiera lo que iba a ocurrir. En cambio, si uno de nosotros revela cuál de los cuatro es el verdadero Superman, suponiendo que alguno lo sea... Entonces, ¿para qué se van a tomar la molestia de leer los títulos? Toda esta gente ha invertido mucho trabajo y energías en estas historias, y les gustaría que la gente las leyera. Incluso si usted las lee y le parece que no son nada del otro mundo y que no merecen la pena... bueno, prefiero que lo juzguen por las historias en sí y no por lo que hayan leído en un artículo de periódico o incluso en un artículo de **COMICS SCENE**.

»Lo realmente divertido de todo esto es el aspecto "montaña rusa". Desde que se anunció que Superman iba a morir, todo el mundo dijo que volvería, y la diversión está en las variaciones inesperadas y en el bajarse de la montaña rusa... Cuando te subes a la montaña rusa, todo el mundo espera bajarse de ella tarde o temprano. Lo que queremos es que se bajen de ella y que vuelvan a subir.

»Tenemos la esperanza de que pensarán que todos pueden ser Superman, y de que irán encontrando pistas e indicaciones en un sentido o en otro a medida que se vaya desarrollando la historia. Espero que la gente llegue a discutir cuál de los cuatro es Superman.»

Las reacciones a la muerte de Superman de los lectores, los fans y los medios de comunicación no especializados pillaron a Carlin y a DC Comics con la guardia baja.

«No estábamos preparados –admite Carlin–. Por lo menos yo no lo estaba... Me pasé días enteros preparando entrevistas, y no exagero. DC no estaba preparada para enfrentarse al revuelo tan colosal que se armó. Respondimos a los problemas que surgían haciendo segundas y terceras ediciones a toda velocidad. Mucha gente criticó a DC el que no hubiera previsto que las cifras de ventas llegarían a ser tan enormes. Bueno, la realidad de la situación es que editamos lo que nos piden las tiendas especializadas. Si hubieran aumentado los pedidos, nosotros habríamos aumentado el tiraje, y si he de ser sincero hicimos un tiraje muy superior al habitual... y aun así no fue suficiente. Si la gente pide dos millones de ejemplares de un cómic, no se nos puede pedir que seamos adivinos y hagamos una tirada de dos millones más de lo habitual. En cuanto a los medios de comunicación y el daño o el beneficio que pueden llegar a hacer, eso no hay forma de preverlo y no se puede jugar con ello.»

Los lectores sólo han sido superados por Lois Lane, quien «ha reaccionado bastante bien –dice Carlin–. El que ha muerto no era sólo un superhéroe, también era su prometido. Lois se está fijando mucho en esos tipos y está descubriendo algunas posibilidades de que quizá sean Superman. Es la que tendrá que cargar con el trabajo más duro, y al mismo tiempo está horrorizada porque lo que ha ocurrido es algo terrible... Tendrán que declarar muerto a Clark Kent porque lleva muchísimo tiempo ausente, y eso va a crearle un grave problema. Se sentirá desgarrada por dentro, porque por un lado la situación es aterradora y por el otro... Bueno, el problema se podría expresar así: "Tendría que sentirme muy feliz. Este tiene elementos de Clark, ese otro tiene elementos de Superman, aquel tiene elementos de su pasado kryptoniano... Todos podrían ser él".»

Ilustración: Jackson Guice/Denis Rodier

¿Es el verdadero Superman? Conozcan al último Hijo de Krypton en *Action Comics*.

En el futuro de Superman hay «algo más que esos cuatro individuos. El año próximo también habrá una serie televisiva *[Lois and Clark: The New Adventures of Superman]*, aunque no sé mucho sobre ella. Están escogiendo el reparto en estos momentos... Ya hace bastante tiempo que sabemos que se hará y hemos estado construyendo esta línea argumental para que encaje con la serie televisiva. No serán literalmente las aventuras de Superman en la situación actual de los cómics, pero queremos que sea similar a lo que están haciendo. Tenemos la esperanza de que no habrá un cambio total, y de momento la cosa parece que marcha. Todos estamos muy interesados en la serie, y creemos que puede ser una gran experiencia.

«Espero que los lectores se lo pasen en grande –se entusiasma Carlin–. No estamos intentando ofender ni hacer enfadar a nadie, eso puedo asegurarlo... No matamos a Superman sólo porque nos apeteciera matarle, le matamos para poder contar unas cuantas historias. Todo surgió de ahí, y creemos que tenemos una buena historia entre manos. De hecho, podría decirse que la ley de las probabilidades está a nuestro favor, porque tenemos cuatro posibilidades de complacer al público...

»Estamos intentando contar historias sobre personas: la gente tiene problemas, se compromete y muere. Si describes a Superman como algo que no es una persona, nadie se preocupará por lo que pueda ocurrirle. En cuanto a que todo esto haya adquirido unas dimensiones tan grandes...

Una experiencia de cuasi-muerte hace que Jonathan Kent se reúna con su hijo... puede que por última vez.

Bueno, tengo dos teorías: o DC como empresa jamás habría permitido que se hiciera esto –lo cual creo que es posible refiriéndose al pasado–, o puede que nadie se atreviera a sugerir nunca esa posibilidad, porque mucha gente dice "Oh, nunca permitirán que mates a Superman" o "Oh, nunca permitirán que le cambies el traje" o "Oh, nunca permitirán que le cases", y nosotros nos limitamos a preguntar si podía hacerse y ellos dijeron que naturalmente que sí, porque si estamos metidos en esto es única y exclusivamente para contar historias interesantes.

»Si es interesante que se comprometa para bien o para mal, entonces nuestro deber es tratar de contar historias interesantes. Muchas personas se enfadaron muchísimo con nosotros porque habíamos matado a Superman; no es que no nos importe el que se hayan enfadado, claro, pero, si realmente apreciaran tanto a Superman y se preocuparan tanto por él, siempre habrían comprado sus cómics. Necesitamos hacer algo que atraiga la atención del público hacia nuestros títulos, y si los leen y deciden que no les gustan... bueno, perfecto. Pero si alguien toma ese tipo de decisión sólo porque vio un dibujo animado de *SuperFriends* cuando era pequeño y encontró ridículo a Superman... bueno, no se trata de eso.

La historia «Funeral por un amigo» es un buen ejemplo de lo que Carlin y su equipo están intentando hacer con sus títulos.

«Creo que examinaba todas las formas posibles de enfocar lo que significa perder a un ser querido. También demostró lo que es perder a alguien importante para el mundo, y eso era lo que nos interesaba y ésa era la gran razón para contar la historia. Supusimos que aumentaría las ventas, pero nadie se imaginaba que fueran a aumentar de una forma tan increíble.

»Es posible que no todas las personas que compraron el número de *La muerte de Superman* vayan a seguir fieles al título, pero apuesto a que ahora tenemos muchos más lectores habituales que antes porque a la gente le gusta lo que ha ido viendo. Ese aspecto de serial les fascina y les engancha, y creo que hemos hecho un buen trabajo con Superman... y eso es lo máximo que aspirábamos a conseguir. Cuando pienso en nosotros, no nos considero "los tipos que mataron a Superman": somos los tipos que estamos contando historias interesantes que involucran a Superman. Durante un tiempo, fuimos las personas más odiadas del mundo, y ahora le haremos volver y la gente nos odiará por haberlo hecho. Hagas lo que hagas, te criticarán, así que...»

Carlin explica la longitud del «Reinado» sin abandonar el tono crítpico que ha estado usando todo el rato.

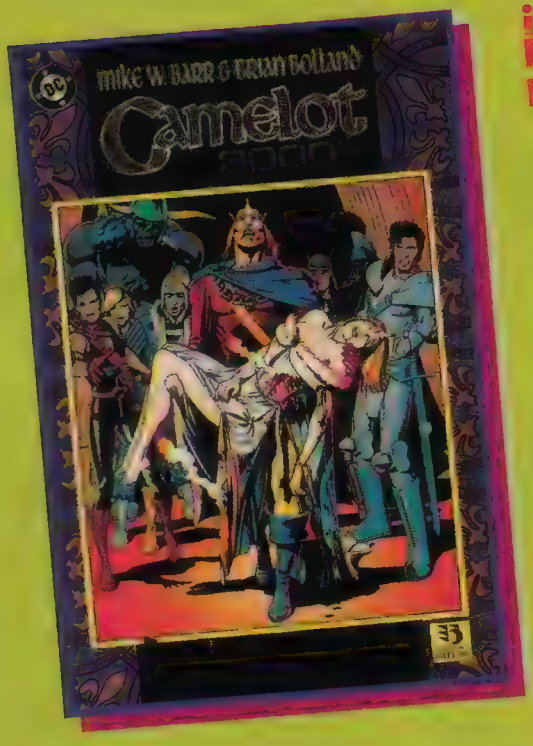
«Tenemos un año de historias que surgen de ese gran acontecimiento. Esta historia podría terminar en abril o podría seguir de seis meses a un año. Quiero decir que... En fin, los seriales son así, ¿no? Creo que se puede garantizar que la historia terminará en cuanto dejen de ver las palabras "Reinado de los Superhombres".

»Todo esto nos ha beneficiado mucho a todos. Ha atraído nuevos clientes a las tiendas especializadas, y por fin fueron Superman y los cómics los que recibieron tanta atención... no una serie televisiva, no una película... Los focos por fin se centraron en el sitio donde empezó todo, y creo que eso es algo muy beneficioso. Ha sido beneficioso para mí, pero también lo es para los que se esfuerzan creando los cómics.»

«La gente muere», explica Carlin. Pero en los cómics puede volver...

Ilustración: Dan Jurgens/Brett Breeding

NOVEDADES DE IMPACTO



¡LA LEYENDA DEL REY ARTURO VIVE DE NUEVO!

En el momento de su publicación, CAMELOT 3000 marcó un hito en la historia del cómic americano moderno. La serie tuvo una enorme repercusión y fue galardonada con el prestigioso Premio Eagle. Ahora, por petición popular, Zinco te presenta en un sólo volumen la críticamente aclamada obra de Mike W. Barr y Brian Bolland.

ALGUNOS CRIMENES ATERRORIZAN INCLUSO A BATMAN

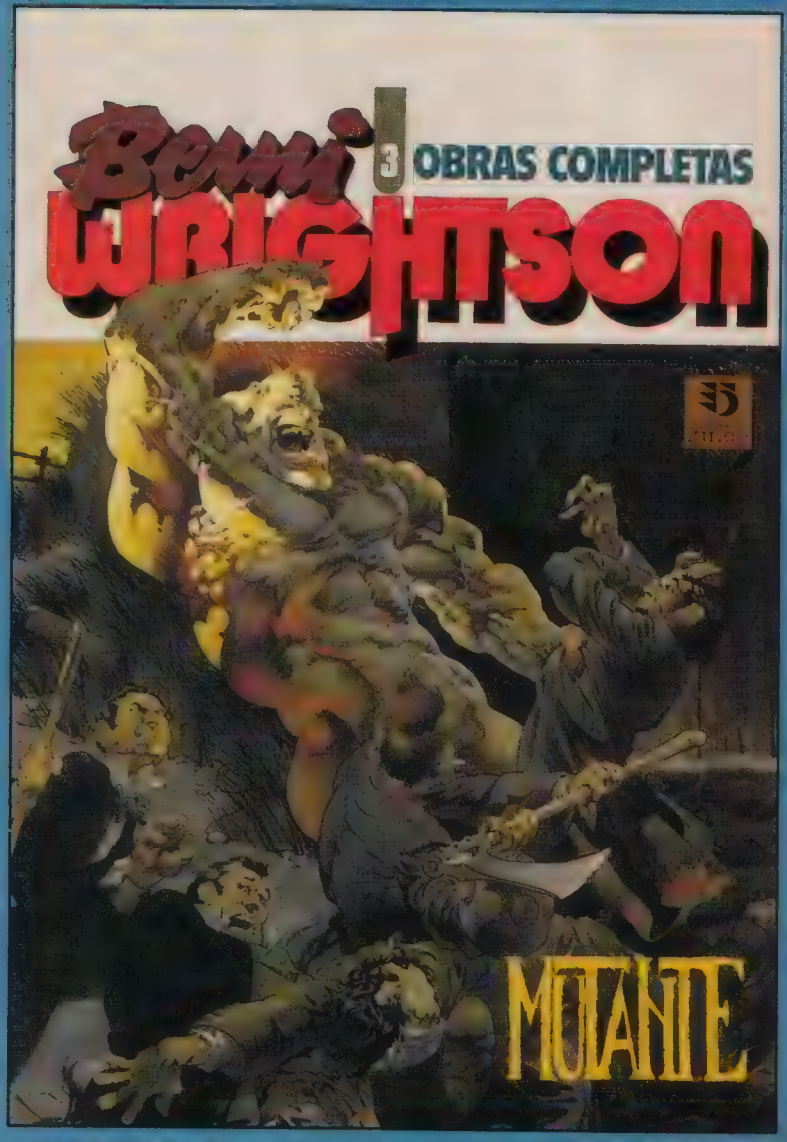
Considerada ya como una de las mejores historias de Batman de todos los tiempos, GRITOS EN LA NOCHE llevará tanto al Hombre Murciélago como al Comisario Gordon a enfrentarse a sus propios miedos. Esta vez, no se trata de supervillanos, sino de algo mucho más terrible. Archie Goodwin y Scott Hampton son los autores de esta impresionante novela gráfica en edición de lujo.

¡DONDE LA CALIDAD CUENTA!

ediciones zinco

Bernie WRIGHTSON

GRANDE ENTRE LOS GRANDES AUTORES DEL COMIC NORTEAMERICANO ACTUAL, PRESENTA



UNA RECOPILACION DE FORMIDABLES HISTORIAS CORTAS REALIZADAS EN SU EPOCA DE MAYOR ENTUSIASMO CREATIVO

CUIDADA EDICION RUSTICA EN BLANCO Y NEGRO - 64 Pags. - Ptas.

Después de cuarenta y dos años en el cómic, John Romita aún se asombra ante el talento de Jack Kirby y las dotes de su hijo.

Por PAT JANKIEWICZ

EL ASOMBROSO ILUSTRADOR

El legendario dibujante John Romita hace muchas cosas en la vida. Como director artístico de Marvel, su elegante enfoque del cómic creó el «estilo Marvel» e ilustra una gran parte de su publicidad. Aunque ha dibujado a todos los personajes Marvel y diseñado a Lobezno y el Castigador, sigue siendo más conocido por su trabajo con el asombroso Spiderman.

Romita se enfrentó a la tarea hercúlea de sustituir a Steve Ditko como talento creador del trepamuros. Es un homenaje al talento de Romita que su versión de Spiderman sea considerada la definitiva y la más conocida por el público a través de las camisetas, los dibujos animados y los posters.

Dibujó la cubierta de la biografía de la editorial (el libro *Marvel: Five Fbulous Decades*) y logotipos para la corporación de cómics y el estudio de dibujos animados de Marvel en California («Ojalá me pagaran cada vez que los usan –dice riendo–. ¡Con diez centavos por cada vez ya sería millonario!»), e incluso diseñó el globo de Spiderman usado en el Desfile del Día de Acción de Gracias de Macy's, en Nueva York.

Romita Sr. es un hombre afable y modesto que intenta disminuir la importancia de sus logros. Este dibujante de cabellos plateados (que se parece a uno de sus dibujos) es tan encantador y tiene los pies tan firmemente plantados en el suelo que no es de extrañar que Stan Lee le describa como «lo más parecido a un santo que conozco». La pareja ha tenido una carrera larga y prolífica y ha formado equipo en títulos como *Spider-Man* y *Los cuatro fantásticos*.

«Siempre hemos trabajado muy a gusto juntos –explica Romita–. De hecho, trabajé para Stan durante seis meses antes de que me conociera. Hacía trabajos sin firmar para un entintador, algo que por aquel entonces era bastante común. Yo le hacía las páginas, el tipo las presentaba como si fueran suyas y Stan las aceptaba; después las entintaba y se repartía el dinero conmigo. Acabé diciéndole a Stan que había estado trabajando para él y que me gustaría que me dieran una oportunidad... y me la dio.»

La producción de Lee y Romita contiene algunos de los grandes logros de la Marvel.

«Stan siempre ha afirmado que yo era el mejor narrador de historias con que contaban –dice Romita con orgullo–. Por desgracia, soy un perfeccionista... nunca aceptaba las malditas figuras. Stan siempre me decía que no fuese tan quisquilloso porque lo mejor que podía llegar a producir no iba a ser mucho mejor que lo peor que salía de mis manos. ¡Y tenía toda la razón! Yo comprendía la teoría, pero no conseguía obligarme a aceptar los dibujos. Eso me creó terribles problemas monetarios, porque me impidió ganar todo el dinero que habría podido ganar en otras circunstancias.»

El dibujante siempre disfrutó mucho colaborando con Lee.

Foto: Lisa Orris

Décadas de Spider-Man no conseguirán apagar la sonrisa de John Romita.

PRIMERA PARTE

«Stan siempre estaba alerta y concentrado. Era el único coordinador editorial que prestaba atención a lo que hacías. Otros coordinadores decían "¿Está listo? ¿Hay diez páginas? Estupendo, aquí tienes el cheque y ya te puedes largar." Nunca sacabas nada de ellos salvo quizá algún gruñido y algún "¡Esto no tiene muy buena pinta!" Nunca te animaban.

»En el 65 volví a Marvel después de haber estado dibujando cómics románticos para DC y me encargué de *Daredevil*, y entonces descubrí lo increíblemente eficiente que era Stan. Estaba tan lleno de energía que cuando creábamos la historia hacíamos todo el trabajo de manera verbal... no había notas ni páginas mecanografiadas, sólo charlas, y Stan era capaz de interpretar a toda la gama de personajes. Interpretaba a las mujeres, a los hombres y a los villanos de la historia. –El recuerdo hace sonreír

al dibujante–. Empezaba a dar saltos por el despacho, estrangulándose a sí mismo y arrojándose sobre los muebles. ¡Era muy emocionante!»

Romita se echa a reír.

«Yo solía abrir la puerta para echar un vistazo y veía cómo la gente asomaba la cabeza por el hueco de las puertas de sus despachos para averiguar a qué venía tanto ruido. Me encantaba verle representar a los personajes...»

El dibujante también descubrió que Lee era un gran profesor.

«Stan siempre estaba dispuesto a darte consejos. "No, no es lo bastante interesante –decía–, tienes que meterte a fondo en la historia. Los personajes deberían ser como actores del cine mudo. Tienen que sobreactuar, y deben exagerar sus emociones y sus actitudes." Era como ir a la escuela...

Una de las táctica más innovadoras que usó Marvel fue la de promocionar a sus guionistas y dibujantes como si fueran estrellas del béisbol, lo que incluía apodos como «Stan (The Man) Lee», «Jazzy John Romita» o «Jack (King) Kirby».

«Esos apodos surgieron de la fértil mente de Stan –revela Romita–. ¡Siempre he dicho que Stan nos daba apodos en vez de aumentos de sueldo! Era su forma de impedir que pensáramos en ganar más dinero...

»Stan consiguió que fuéramos muy conocidos –admite–. En los quince años de trabajar en el mundo del cómic que transcurrieron antes de que empezara con Marvel y *Daredevil*, siempre pensé que poner tu nombre en lo que hacías era un exceso de vanidad. Muchos tipos no firmaban su obra porque les avergonzaba hacer cómics. Stan consiguió que los lectores fueran conscientes de lo que había detrás de lo que leían y veían.»

Cuando empezó a trabajar en Marvel, Romita llegó a pensar que su carrera había terminado.

«Fui a ver a Stan después de ocho

SLOW-MOVING MATT MURDOCK COULD NEVER HOPE TO MAKE IT IN TIME...!
BUT THIS IS THE SORT OF CHALLENGE...
..THAT DAREDEVIL THRIVES ON!
GOOD THING MY CLOTHES ARE MADE OF WRINKLE-FREE MATERIAL...
..OR ELSE I COULD NEVER WEAR THEM AFTER THEY'VE BEEN CRUSHED LIKE THIS!
NOW I'M ALL SET TO... UH-OH!
I FORGOT ONE LITTLE THING...!
I'LL BE NEEDING MY TRUSTY BILLY CLUB IN A FEW SECONDS...
AND THERE WON'T BE TIME TO OPEN IT THEN!
SO, I'LL JUST DO IT NOW!
THWIPP!
CLICK!
FOUR MINUTES LEFT...TO MAKE IT CLEAN ACROSS TOWN! DAREDEVIL CAN DO IT WITH TIME TO SPARE!
THIS IS WHAT I NEEDED! THE WIND IN MY FACE...THE WORLD AT MY FEET!

Stan Lee opinó que su primera aventura de *Daredevil* era «demasiado lenta», y llamó a Jack Kirby para que la animara un poco. «Eso me sirvió para mejorar el ritmo y la forma de narrar», observa Romita.

años de cómics románticos para DC. Se les acabó el trabajo, así que fui a verle y le dije que quería entintar; que estaba quemado como dibujante... Tenía treinta y cinco años, y creía que mi carrera como dibujante había terminado. Stan me consoló y me dijo que de acuerdo, que sólo me dedicaría a entintar... y nunca tuvo la más mínima intención de cumplir el acuerdo, claro –dice Romita con cariño–. Entinté una historia, un *Vengadores* de Don Heck y antes de que pudiera darme cuenta de lo que ocurría ya estaba dibujando a Daredevil. Creo que Stan debió drogarme o algo parecido...»

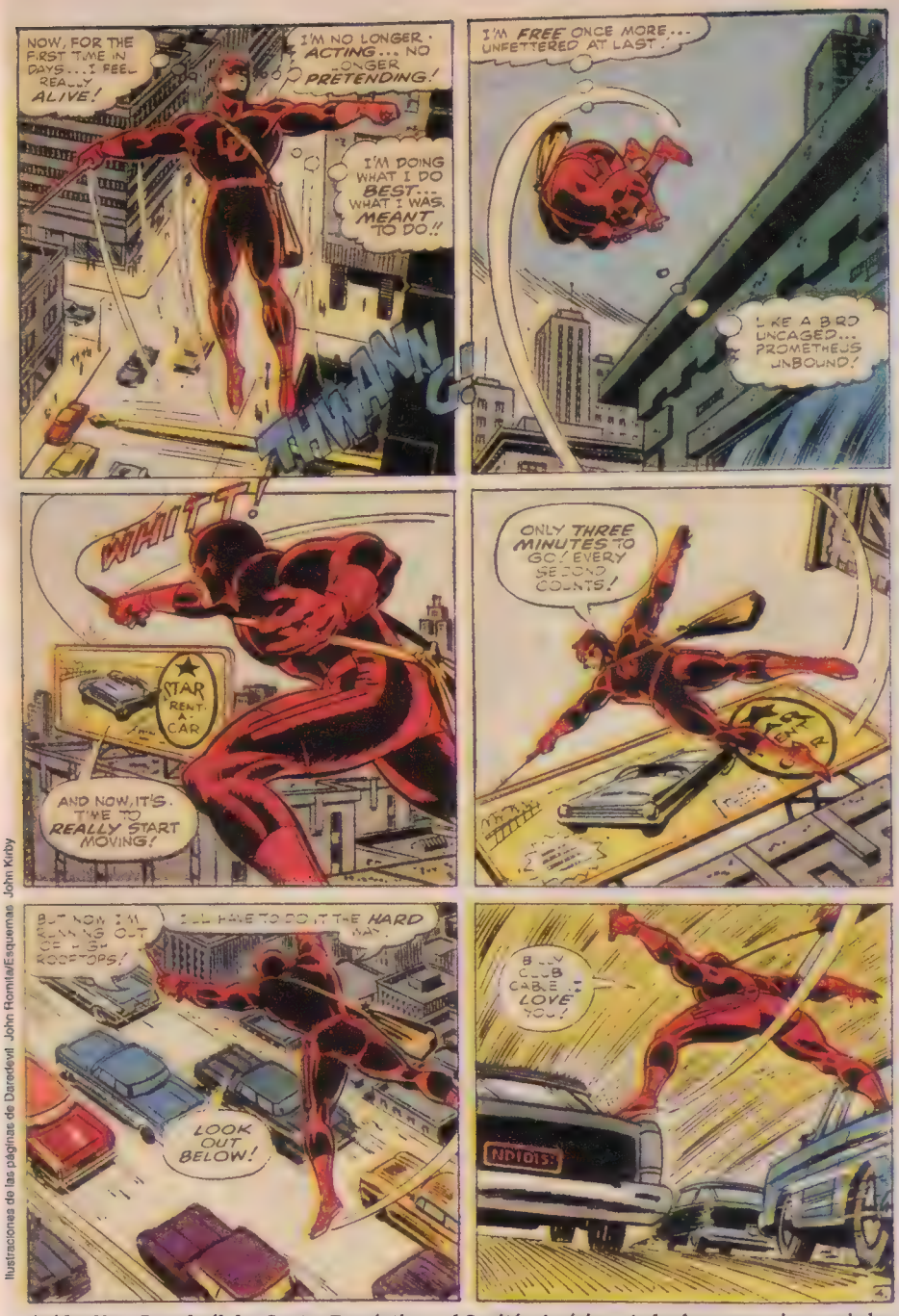
Romita también trabajó con otra leyenda Marvel, el dibujante Jack Kirby.

«Mis primeras dos historias de Daredevil aparecieron en los números 12 y 13 después de que sustituyera a Wally Wood. Stan me pidió que dibujara un montón de escenas de acción después de los montones de historias de amor que había dibujado para DC. Mi página de presentación le encantó, pero cuando le traje las tres primeras páginas me dijo que les faltaba acción y que eran demasiado reposadas: en Marvel las historias no se contaban así.

»Cogió el teléfono, llamó a Kirby y le dijo "Jack, tengo aquí a Romita y está encargándose de Daredevil. Quiero que hagas unos bocetos". Lo que él llamaba bocetos era en realidad un esbozo de toda la historia, y se la contó por teléfono en menos de cinco minutos. Al día siguiente, Kirby apareció con diez páginas esbozadas.»

Romita aún se asombra ante el enfoque usado por Kirby.

«Yo había hecho que Matt Murdock se convirtiera en Daredevil en una viñe-


NOW, FOR THE FIRST TIME IN DAYS... I FEEL REALLY ALIVE!
I'M NO LONGER ACTING... NO LONGER PRETENDING!
I'M DOING WHAT I DO BEST... WHAT I WAS MEANT TO DO!!
THWANNG!
I'M FREE ONCE MORE... UNFETTERED AT LAST...
LIKE A BIRD UNCAGED... PROMETHEUS UNBOUND!
WHIT!
STAR RENT-A-CAR
AND NOW, IT'S TIME TO REALLY START MOVING!
ONLY THREE MINUTES TO GO! EVERY SECOND COUNTS!
BUT NOW I'M RUNNING OUT OF ROOFTOPS!
I'LL HAVE TO DO IT THE HARD WAY.
LOOK OUT BELOW!
BUY CLUB CABLE... I LOVE YOU!

Ilustraciones de las páginas de Daredevil. John Romita/Esquemas. John Kirby

«Siempre me concentro en las escenas en que el héroe no está seguro de sí mismo –dice Romita–. Lo que más me gusta es ver cómo intenta decidir lo que hará.»

***Spider-Man, Daredevil, los Cuatro Fantásticos, el Capitán América* y todos los personajes asociados: Marca registrada y Copyright 1966, 1967, 1970, 1993 Marvel Entertainment Group**

ta y le hacía salir al pasillo en la siguiente. Kirby le hizo saltar por una ventana sin tener ni idea de si había una escalera de incendios, pero encontró una ventana desde la que pudo saltar a una farola para acabar aterrizando sobre el techo de un automóvil. ¡E hizo que Daredevil llegara a la autopista West Side viajando encima de dos coches con un pie sobre cada uno! Todo eso me sirvió para mejorar el ritmo y la forma de narrar, y fue una de las pocas veces en que hice interiores con Jack. Después entinté muchas cubiertas suyas, y solía hacerles correcciones.»

Romita es famoso por haber dibujado al héroe arácnido de la Marvel, pero al principio no lo encontraba muy atractivo.

«Si quiere que le sea sincero, cuando lo vi por primera vez era el segundo en la lista de ventas de la empresa, y no me pareció gran cosa –admite–. Cuando Stan me pidió que me encargara de él, enseguida pensé dos cosas: me parecía que su aspecto era más bien ridículo, ¡y que el nombre lo era todavía más! Me habían lavado el cerebro, claro: por aquel entonces todos los héroes eran ultraelegantes y super-atractivos, y ese adolescente no encajaba en el molde.

»El personaje tenía un aspecto un poco raro y se comportaba de forma bastante rara, así que al principio no me gustaba nada. "Cristo –me dije–, esto ya lleva tres años en circulación. Si me encargo de él, probablemente aguantaré un año y acabaré harto y sin ideas..." No porque yo lo dibujara, entiéndame, sino sencillamente porque el personaje ya habría dado de sí todo lo que se le podía exprimir. –Romita se ríe–. ¡No confíe nunca en mis opiniones para tomar decisiones comerciales!»

Para crear sus asombrosas perspectivas de Spidey sobre la ciudad de Nueva York, Romita hizo algo muy sencillo.

«Vi montones de calles desde la mayor altura posible. Todo eso es cine puro: había visto tantas escenas por el estilo en las películas que las dibujé basándome en esas imágenes. De repente me encontré fijándome en las películas antiguas, y comprendí de dónde lo sacaba todo. Mi hijo suele decir "¡Acabo de ver tal película y ahora sé de dónde sacaste esto y lo de más allá!" Y tiene razón, saqué tal imagen de esta película o de aquella otra», dice el dibujante, y sonríe.

Su hijo, John Romita Jr., también dibuja cómics.

«Solía suplicarle que no se dedicara a eso –revela Romita Sr.–. De pequeño se iba a la cama y yo me quedaba a trabajar en la mesa de dibujo, y cuando despertaba para ir a la escuela yo seguía atrapado en la mesa de dibujo. Y me encontraba fatal, claro... Recuerdo que en más de una ocasión me había mirado con lágrimas en los ojos y me había dicho: "¡Papi, no has dormido!"

»John me preguntaba si no estaba cansado, y yo le decía que ya descansaría cuando hubiera entregado las páginas. Cuando empezó a dibujar cómics años después, yo le recordé todo eso. "¿Estás loco? –le dije–. ¿Quieres dedicarte a algo que te obligará a estar despierto y seguir haciendo ruido cuando todo el mundo duerme?"; y él me respondió que tenía que hacerlo. ¡Mi hijo

Ser director artístico de Marvel ha hecho que Romita tuviera la ocasión de dibujar a prácticamente todos los personajes en un momento u otro.

NO! PARKER ISN'T HERE! WHAT AM I SUPPOSED TO BE... A LOST AND FOUND DEPARTMENT?!!
HE'S PROBABLY OUT STEALING HUBCAPS SOMEWHERE!
EMPTY-HEADED TEEN-AGERS! THEY'RE ALL ALIKE!

Ilustración: John Romita/Mike Esposito

«Acabé enamorándome de los personajes –dice Romita refiriéndose al reparto de *Spider-Man*–. Estaban muy bien construidos, y me encantaba trabajar con ellos.»

no pudo evitar el convertirse en dibujante de cómics!»

Padre e hijo acabaron diseñando al Duende y a la versión femenina del Capitán Marvel.

«John dibujó al Duende y yo me limité a entintar. Tengo la costumbre de excederme en el entintado –dice, y se ríe–. Pregúntenselo a Gil Kane, y ya verá

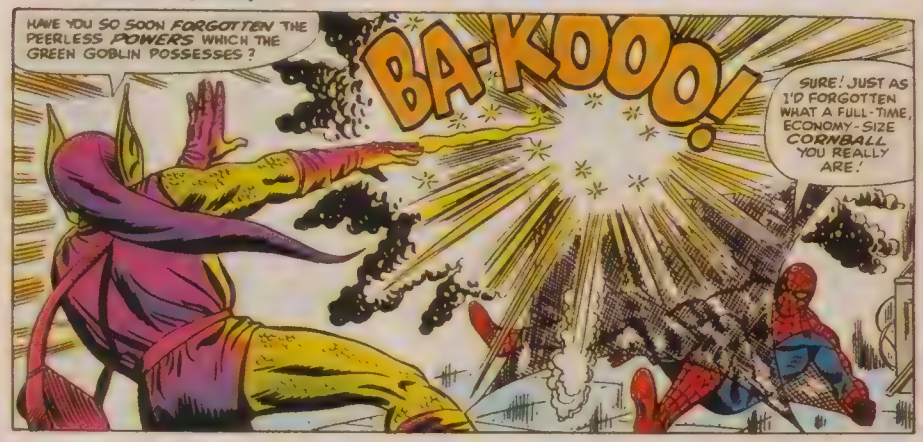

HAVE YOU SO SOON FORGOTTEN THE PEERLESS POWERS WHICH THE GREEN GOBLIN POSSESSES?
BA-KOOO!
SURE! JUST AS I'D FORGOTTEN WHAT A FULL-TIME, ECONOMY-SIZE CORNBALL YOU REALLY ARE!

Ilustración: John Romita/Mike Esposito

Los lectores «siempre le aceptan como Spider-Man» tanto si se enfrenta al Duendecillo Verde como si lleva el traje negro, observa Romita con cierta sorpresa.

Ilustración: John Romita/John Verpoorten

El dibujante se enfrentó a la hercúlea tarea de seguir los pasos de Jack Kirby en *Los Cuatro Fantásticos*.

qué tono más disgustado utiliza para responder. Aun así, me encanta el Duende... En cuanto a la versión femenina del Capitán Marvel, John intentó usar como modelo a Pam Grier, una actriz negra muy hermosa. Yo tenía un dibujo de una camarera negra a la que conocía, y siempre pensé en ella como modelo.»

John Romita Jr. ha tenido mucho éxito dibujando *Patrulla-X* y los títulos de los que se había encargado su padre, naturalmente.

«Fue una sorpresa muy agradable –declara su orgulloso padre–. Mi mayor temor era que se dedicara a dibujar cómics y fracasara, algo que ocurre con bastante frecuencia. Hay muchos dibujantes cuyos hijos quieren hacer carrera en el mundo del cómic y no lo consiguen. Joe Kubert y yo nos llevamos muy bien, y siempre decimos que hemos sido muy afortunados porque nuestros hijos [Adam y Andy Kubert en el caso de su amigo] tienen un gran talento. Imagínese lo que es tener un hijo con el que no puedes hablar de lo que haces para ganarte la vida sin traerle a la mente recuerdos muy dolorosos para él... Me aterrorizaba la posibilidad de que fracasara porque mi hijo habría sido infeliz durante el resto de su vida. ¡Pero John es tan bueno que ha superado mis más locas esperanzas!»

Los comienzos de Romita fueron bastante humildes.

«Nací el año 1930, y mi padre crió a cinco chavales con veinte dólares a la semana durante la Depresión. Dibujaba sobre cualquier papel que me cayera en las manos, y lo normal era que sólo consiguiera el que usaban en la carnicería. De vez en cuando, le pedía al carnicero que pusiera más papel del necesario para poder dibujar luego en él...

»Hasta que me casé, no había dormido en una habitación que tuviera calefacción. Tanto mi esposa como yo habíamos sido "bebés de piso frío". Compré el número 1 de Supermán y del Capitán América cuando tenía ocho años, y los releí mil veces. Fui lo suficientemente previsor para pedirle a mi padre que me comprara dos ejemplares de cada uno. Metí uno en una bolsa, y leí y releí el otro hasta que se cayó a pedazos. ¡Por desgracia, no conservé los ejemplares de reserva! –gime Romita–.

Toda mi generación comparte ese ambiente y ese tipo de historias. Jack Kirby es del East Side, Bob Kane nació en el Bronx... Yo nací en 1930 cuando estaban haciendo todas esas cosas, y lamento mucho haberme perdido la primera oleada de cómics porque entonces era demasiado pequeño para leerlos.»

Aunque se ha convertido en uno de los dibujantes de cómic más conocidos del mundo, los planes originales de Romita eran muy distintos.

«Quería ser otro Norman Rockwell –dice, y se ríe–. Cuando estudiaba, soñaba con llegar a ser ilustrador de revistas. Cuando terminé mis estudios, las revistas del estilo *Colliers* y *The Saturday Evening Post* empezaron a desaparecer una por una. El mercado para ilustraciones parecía estar encogiéndose a toda velocidad, y me puse un poco nervioso.

»Entré en el mundo del cómic para ganarme la vida. Los cómics solían ser el último refugio para los ilustradores que no habían conseguido triunfar. Cuando empecé a dibujarlos, los cómics eran artículos de usar y tirar, ¡y quienes los creaban no se atrevían a admitirlo en público!»

En cuanto a su estilo cinematográfico: «He sido un fanático del cine desde que cumplí seis años –observa–. Adoraba los seriales del Llanero Solitario, Buck Rogers y Flash Gordon. Todo lo que dibujaba estaba orientado por el cine. Cuando empezaron a estrenarse las películas de Walt Disney, dibujé a todos sus personajes. Tengo un historial bastante completo: ¡he dibujado humor, animales, superhéroes y detectives!»

Cuando se enfrenta a un personaje, Romita se guía por una regla básica.

«Tienes que dibujarlo tal y como el lector espera verle. Mi hijo siente esa misma obligación, y creo que debería ser sentida por más dibujantes. Ahora todo se hace de una forma más individualista, y todo el mundo pone su sello en lo que hace. Eso ha llevado a la gran expansión actual de la industria. Hubo tiempos en los que nos preguntábamos cómo iba a ser el futuro, y creo que nos enseñaron a seguir siendo originales y no quedarnos estancados. Esos jóvenes tuvieron algunas ideas magníficas.»

¿Qué piensa esta leyenda del cómic de la imagen casi legendaria de algunos de los dibujantes de hoy?

«Siento lo mismo que debieron sentir Mickey Mantle o Joe DiMaggio [grandes estrellas del béisbol] –dice encogiéndose de hombros–. Me gustaría que se hubiera podido ganar tanto dinero en mis tiempos, ya sabe... Tener más reservas económicas de las que tengo no estaría nada mal. De hecho, algunos de esos tipos van a ganar más con un solo título de lo que yo he ganado en toda mi carrera. He trabajado para Marvel durante veinticinco años, por no mencionar mi primera etapa en Marvel antes de conocer a Stan. Llevo cuarenta y dos años en el mundillo, y no voy a ganar tanto dinero como ganan ellos con un solo título. No es que se lo reproche, claro: es el destino. La vida es así, ¿no?»

Romita es conocido como el dibujante que ha desarrollado la versión definitiva de Spider-Man, y no hay más remedio que preguntarse qué opina del rediseño radical al que lo ha sometido Todd McFarlane.

«Bueno, no hizo lo que habría hecho yo –admite Romita–. Al principio no me gustaba demasiado, pero no por problemas de ego. Ross Andru y Gil Kane [los dibujantes que se encargaron de Spider-Man después de Romita] también lo hicieron de forma distinta a como lo habría hecho yo, pero nunca le puse objeciones a su trabajo porque dibujaran al personaje con el aspecto que creo debía tener.

»Los nuevos dibujantes han creado un Spider-Man muy distinto... alto y delgado. Tobillos flacos, rodillas y muñecas flacas... Le animan mucho mejor de lo que lo hice yo, y creo que saben distorsionarle muy bien. Le hacen adoptar posturas arácnidas con mucha más frecuencia que yo, y yo tendía a hacerle más grácil y elegante.

»Stan siempre tenía que recordarme que debía darle un aspecto menos elegante porque una araña no es elegante –explica Romita–. El enfoque de los nuevos dibujantes me disgustó un poco porque cambiaba su aspecto, ¡y a veces incluso creaba la impresión de que no había un hombre debajo del traje! Me parecía que los lectores jamás aceptarían eso... y, naturalmente, los lectores no han protestado para nada. Spider-Man se ha vuelto aún más popular de lo que ya era, por lo que está claro que me equivocaba.

»Personalmente cuando veo al personaje ya no creo que sea Peter Parker quien está debajo del disfraz, y eso me irrita. Como lector es... Bueno, es como tener a Budy Hackett interpretando a Spider-Man.»

Pero, sea cual sea la imagen heroica, Spidey sigue lanzando sus telarañas.

«Hay algo en Spider-Man que puede soportar enfoques y estilos de dibujo muy distintos –observa Romita–. Por ejemplo, el éxito del traje negro... Spider-Man tal y como le vemos –rojo y azul–, ha existido durante veinticinco años, y de repente Jim Shooter [antiguo director general de Marvel] hizo una miniserie titulada *Secret Wars* en la que nuestros superhéroes eran sacados de la Tierra y llevados a otro planeta. Spider-Man hacía un cambio extraño con un alienígena y se encontraba llevando un traje negro con una araña blanca en el pecho.

»Pensé que era una locura, claro. ¿Cómo se puede coger a un personaje que lleva veinticinco años en circulación y cambiarlo de forma tan drástica? "No te preocupes –me dijeron–. ¡Todo irá bien!" –Romita menea la cabeza y pone cara de incredulidad–. ¡Y tuvo un éxito enorme! Ha vuelto al rojo y el azul, pero muchos fans dicen que quieren volver a verle con el traje negro y otros dicen que les gusta verle vestido de rojo y azul... ¡pero nadie ha dicho que no pueda aceptar a ese tipo del traje negro como Spider-Man! Siempre le han aceptado como Spider-Man, y creo que eso es un gran logro.»

CONTINUARA

¡¡ El Dragón vuelve a rugir !!

YA ESTA A LA VENTA EL SEGUNDO NUMERO DE ...

Dragón™ MAGAZINE

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

... y es una revista de:

ROL 5 ediciones zinco

DE VIGILANTES Y DIOSES NORDICOS

Ser dibujante requiere muchas horas y dedicación, y para Patrick Olliffe «en estos momentos lo que más me absorbe es *Nómada*».

En cuanto a lo que quiere hacer... «Bueno, aún estoy aprendiendo», dice el dibujante.

Patrick Olliffe siempre quiso dibujar cómics.

Por CRAIG W. FREY, JR.

Patrick Olliffe no parece un dibujante de cómics al uso. No posee la autoridad de un veterano como Jack «King» Kirby, y tampoco tiene la espectacularidad de algunas de las nuevas superestrellas. Se queda un poco en el medio, como si evitara conscientemente los dos extremos. Incluso el trayecto hasta su trabajo actual como dibujante de la serie *Nómada*, de Marvel Cómics, fue tranquilo y lento... pero con muchos rodeos.

No hace mucho tiempo se podría decir que Olliffe ni tan siquiera estaba en el mundillo del cómic. No era más que otro chico que iba a la escuela de bellas artes y que planeaba convertirse en ilustrador y ganarse la vida por libre.

–Fui al Instituto de Bellas Artes de Pittsburgh después de terminar la secundaria, y pasé dos años allí aprendiendo todo lo que podían enseñarme sobre arte comercial e ilustración. Al principio fui allí con la idea de dibujar cómics, pero después de matricularme, fue como si mis horizontes se am-

Fotos y todas las ilustraciones: Cortesía de Patrick Olliffe

pliaran de repente. Cuando me faltaba poco para graduarme, me enfrenté a la elección entre si quería convertirme en ilustrador o si quería dibujar cómics.

La decisión no tardó mucho tiempo en llegar. Olliffe envió muestras de su trabajo a Malibu Graphics, que en 1987 «acababa de empezar a funcionar» y la editorial le encargó su título insignia en blanco y negro, *Stealth Force*, que en estos momentos está siendo llevado al cine por Planet 3 Entertainment Group.

–Obtuve mi primer empleo en una editorial de cómics cuando aún me quedaban tres semanas de escuela, así que me dije «Bueno, lo primero es lo primero así que voy a seguir por este camino». Decidí olvidarme de la ilustración y me metí en el mundo del cómic.

El encargo fue como un sueño convertido en realidad para Olliffe, quien había sido fan de los cómics desde «que tenía cinco o seis años», el momento en el que vio por primera vez la obra de cierto dibujante.

–En cuanto descubrí a Neal Adams, quedé enganchado –dice ahora sentado en el estudio de Pittsburgh que comparte con su prometida–. La razón de que actualmente esté dibujando cómics hay que buscarla en lo que Adams hizo con *The Avengers*, sobre todo en «La Guerra Kree-Skrull». Un amigo de mi padre coleccionaba cómics y me enseñó su colección. Quedé tan impresionado por lo que vi que me convertí en fan de Adams al instante, y de vez en cuando esa influencia todavía aparece en lo que hago.

Stealth Force sólo duró ocho números, pero Olliffe apenas tuvo tiempo de preguntarse qué vendría a continuación. Malibú quedó tan impresionada con su trabajo que le asignó un nuevo título, *The Argonauts*, una mezcla de ciencia-ficción y terror ambientada en un futuro próximo que duró todavía menos –cuatro números–, pero llevó directamente a uno de los encargos más satisfactorios de la primera etapa de la carrera de Olliffe.

–Después de *The Argonauts* llegó *Frankenstein*, que fue uno de los ejemplos más elevados y puros de lo que era capaz de hacer en el aspecto artístico... por lo menos en aquel entonces. Quedé especialmente satisfecho del tercer [y último] número. Todo el mundo dijo que se podía ver con gran claridad cómo me había ido desarrollando como dibujante del primer número al tercero, lo cual resultaba muy agradable de oír pero no era verdad. En el primer número experimenté con una técnica más propia de la ilustración: me limité a aplicar el pincel sin esbozo preliminar... ese tipo de cosas. Pero descubrí que la cosa no funcionaba, y empecé a alejarme de esa técnica en el número 2 e invertí mucho más trabajo en él. Cuando hice el tercer número ya la había abandonado del todo y volví a la línea que había seguido en el trabajo de ilustración. Eso hizo que algunas per-

«En "Asgard" hay una historia mucho más amplia que contar –explica Olliffe–. Es más grande que la vida...

«En lo que respecta a *Nómada*, sigo intentando encontrar mi lugar», dice Olliffe.

Todas las ilustraciones entintadas de Nomada: Patrick Olliffe/Mark McKenna

Ilustración de Thor: Patrick Olliffe/Al Milgrom

Todas las ilustraciones de Frankenstein: Patrick Olliffe/Innovation

***Frankenstein* «ha sido uno de los ejemplos más elevados y puros de lo que puedo hacer como artista», dice el dibujante.**

sonas dijeran «Eh, pude ver cómo ibas cambiando y mejorabas a cada número», lo cual me encanta... pero no es lo que sucedió. En fin, de todas formas estoy muy orgulloso de *Frankenstein* y, sea cual sea mi destino como dibujante de cómics, creo que siempre será uno de los mejores momentos de mi carrera.

Frankenstein fue un gran éxito tanto de crítica como de público, y acabó siendo recopilado como novela gráfica en USA. Después de eso, Olliffe quiso expandir sus horizontes y «ver qué más había por ahí. Tenía la sensación de que ya había hecho todo lo que podía hacer en Eternity/Malibu, y quería seguir progresando.»

Y para «diversificarse» estuvo una breve –y, según él, «no muy digna de recordarse»–, temporada en Innovation Cómics, después de lo cual llegó una etapa en los dibujos animados, concretamente en las secuencias de animación de *Creepshow 2*.

Todos los personajes e ilustraciones de Thor y Relatos de Asgard: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

***«Nómada* es una historia urbana –explica Olliffe–. El protagonista no irá volando a ningún sitio salvo que coja un avión.»**

–Básicamente, lo que hice fue trabajar con tinta y colores. Pinté láminas de animación y también entinté unas cuantas... pero suena mucho más interesante de lo que realmente fue. También trabajé en un vídeo de Tom Petty, «Runnin' Down a Dream», y en un especial infantil titulado *Alison and the Magic Bubble*. En todos esos encargos me limité a la tinta y los colores. Disfruté con la experiencia, pero no creo que la vaya a repetir nunca.

Pero pensar en un regreso a esos campos revela un momento de vacilación y deseos aún no satisfechos.

–Creo que sólo volvería a la animación si tuviera más poder... como director, por ejemplo –dice–. Necesitaría un montón de entrenamiento para poder hacer algo semejante, claro, y por eso no ocurrirá... al menos de momento.

Después de su etapa en el mundo de la animación Olliffe trabajó para TSR, más conocida por sus juegos de rol como *Dungeons & Dragons*, cuando ésta inició una aventura en el campo del cómic que duró muy poco. Olliffe dibujó e hizo algún trabajo de entintado en un banquete de sangre de cuatro partes escrito por Marv Wolfman titulado *R.I.P.* Cada número de estos «Módulos de Cómic», como los llamó la TSR, venía acompañado por un minijuego de rol que incluía un tablero, reglas y piezas recortables. Olliffe no tiene mucho que decir sobre el proyecto, salvo que era «demasiado sangriento para mi gusto».

Poco después de acabar *R.I.P.*, por fin tuvo noticias de una de las editoriales a las que había enviado muestras de su trabajo al comienzo de su carrera.

–En cuanto empecé a trabajar para Malibu, dejé de enviar originales a Marvel o a DC, y fui siguiendo este camino tan extraño que terminó llevándome a Marvel unos cuantos años después. Había enseñado algunos originales míos a Ron Frenz [dibujante de *Thor*, con el que Olliffe había colaborado en *Creepshow 2*], y él se los enseñó a los peces gordos de Marvel y les gustaron lo suficiente como para encargarme una historia de complemento en

SUDDENLY--!
I BID THEE GREETINGS, MY RESPECTED COMPATRIOT!
KARNILLA, THE NORN QUEEN--!
KNOWING WELL THY PAST AND TURBULENT HISTORY WITH THE THRONE OF ASGARD, I COME TO THEE IN THE NAME OF FRIENDSHIP!
THE GOLDEN REALM SHALL RULE... NO MORE! A CONGRESS OF TERRIBLE FORCES AMASSES AGAINST IT!
'TIS MADNESS TO DEFY ETERNAL ASGARD!
WHAT OF THE RELENTLESS WRATH OF ODIN THE ALMIGHTY?

Después de haber dibujado dos historias no publicadas para Marvel, la editorial le encargó «Asgard».

Todas las ilustraciones de Frankenstein: Patrick Olliffe/Innovation. Todos los personajes e ilustraciones de Thor y Relatos de Asgard: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

Para Olliffe, *Frankenstein* siempre será uno de los grandes momentos de su carrera.

Se le había dicho que era «demasiado conservador», y Olliffe se lanzó a experimentar.

Dibujos a lápiz: Patrick Olliffe

dos partes que por desgracia jamás llegó a publicarse. Después trabajé para TSR y después de eso precía que iba a haber otra serie «Relatos de Asgard» en *Thor*. Ron y yo nos habíamos mantenido en contacto, por lo que le dije que me interesaría mucho dibujarla y así fue cómo empezó todo en realidad.

«Relatos de Asgard» se inició en el número 437 USA de *Thor* y se prolongó durante los números del verano de 1991. Olliffe también sustituyó a Frenz en los números 445 y 446, y volvió a ocuparse de «Relatos» con el número 447. El y Frenz colaboraron en las cubiertas de los números 442 y 449 de *Thor*, pero «Relatos de Asgard» fue su único trabajo regular para Marvel hasta que la editorial le asignó *Nómada*, el título en el que sigue trabajando actualmente.

Olliffe aún lleva poco tiempo trabajando para una gran editorial en un título de aparición regular, por lo que sigue intentando sentirse totalmente a gusto con *Nómada*. Después de «Relatos de Asgard», Olliffe comprendió que había todo un mundo de diferencias entre los personajes de ambas series, y tuvo que hacer algunos cambios estilísticos.

–«Relatos de Asgard» tiene una historia mucho más amplia que contar –explica–. Estás tratando con personajes que tienen superpoderes. Cogen objetos realmente muy pesados y se los arrojan los unos a los otros. Es algo más grande que la vida... Nómada está atado a la realidad. No va a ir volando a ninguna parte salvo si coge el avión. Es una historia al nivel de la calle.

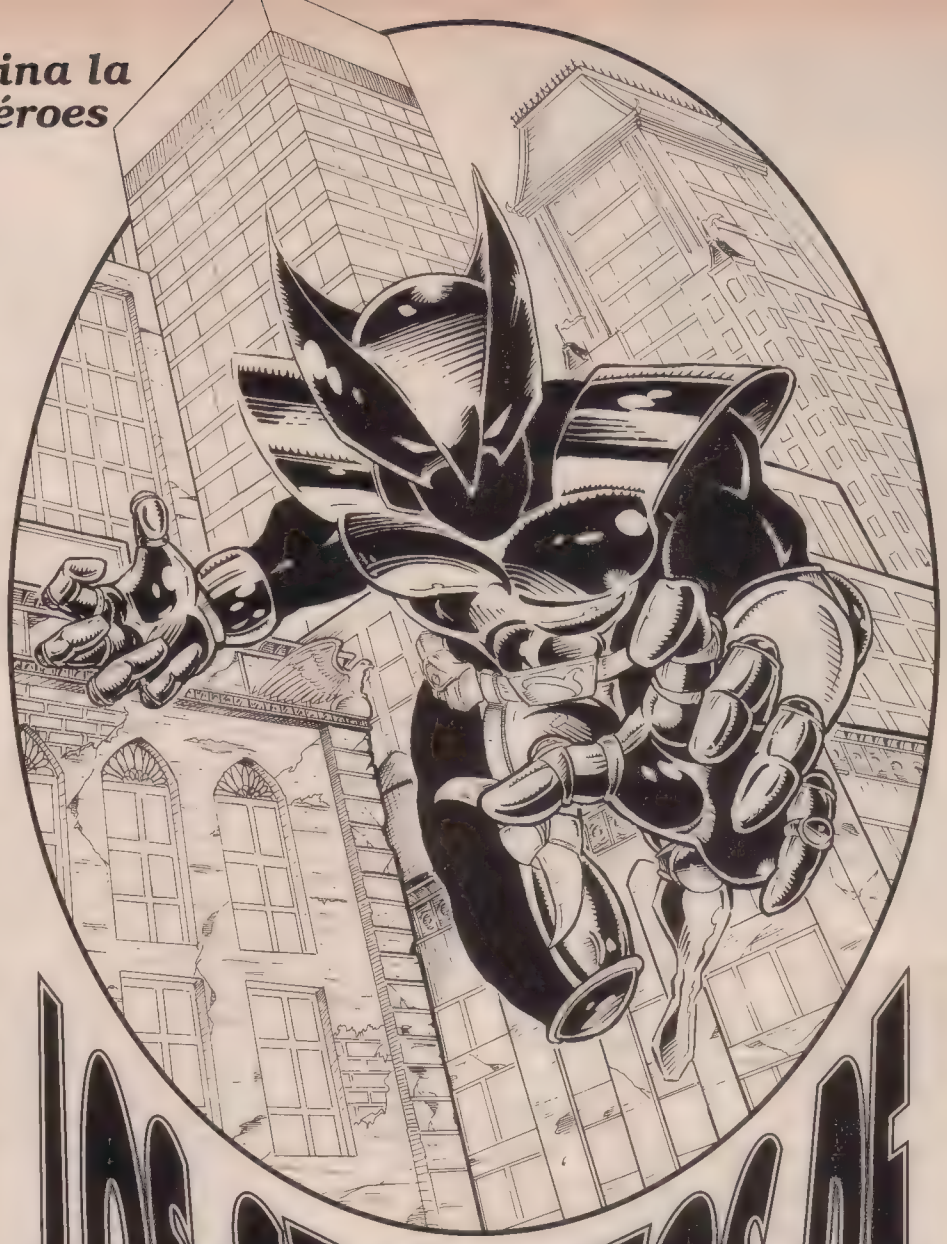
»Empecé trabajando para los independientes, y eso me permitió jugar con la disposición de las viñetas y en muchas ocasiones pude hacer lo que me dio la gana. Cuando empecé a trabajar para Marvel en «Relatos de Asgard» seguía utilizando disposiciones más experimentales. A Tom DeFalco [el guionista de «Asgard»] no le gustaban demasiado, y me pidió que utilizara un estilo menos complicado y empecé a usar disposiciones más conservadoras. Ahora estoy haciendo *Nómada* y Fabian Nicieza [el guionista] y Glenn Herdling [el coordinador editorial] me dicen que mi forma de narrar es demasiado conservadora. Me piden que sea más experimental al disponer las viñetas, lo cual me encanta porque es justo lo que estaba haciendo cuando trabajaba para los independientes.

»En lo que respecta a *Nómada* aún estoy intentando encontrar mi lugar –añade Olliffe, quien hasta el momento sólo ha dibujado cuatro números de la serie–. El personaje aún me resulta bastante nuevo, y estoy intentando aclimatarme a su situación. La diferencia de sensibilidad existente entre «Relatos de Asgard» y *Nómada* es tan enorme que en algunos momentos la transición me ha resultado bastante difícil.

LOS SECRETOS DE SHADOWHAWK™

Jim Valentino examina la naturaleza de los héroes con su misterioso vigilante.

Por CRAIG W. CHRISSINGER



Hay un nuevo y tenebroso vigilante en las calles de Nueva York, y su forma de enfrentarse al crimen también es nueva. Prefiere dejar lisiado a un criminal antes que matarlo o entregarlo a la Policía. Su nombre es Shadowhawk, y quiere «recuperar la noche» arrebatándosela a los que se ceban en los inocentes. Sólo Jim Valentino, su creador, sabe quién es realmente Shadowhawk y de momento se mantiene en silencio.

«No puedo hablar de eso –declara Valentino–. Una parte del tema subyacente del título es justamente la identidad de Shadowhawk. Los lectores no conocerán su identidad secreta y no pensamos revelarla. ¿Hasta qué punto es difícil mantener en secreto una identidad? Eso es lo que queremos tratar, y tengo la esperanza de que conseguiremos mantener el misterio durante bastante tiempo.»

Otro misterio que tampoco será revelado es el origen del personaje.

«Todo está basado en el no saber quién es –explica Valentino–, por lo que puedo asegurar que no vamos a revelar de dónde ha salido. *Shadowhawk* está escrito en tercera persona, por lo que nunca llegamos a conocer muy bien lo que le pasa por la cabeza. El relato nos produce la sensación de que ese tipo está muy harto de todo. Cuándo y cómo ha llegado a ese punto es algo que tendrá que permanecer sin revelar para mantener el misterio. Cuando le vemos por primera vez ya lleva su traje blindado, y no tenemos ni idea de dónde ha surgido.»

Valentino se muestra más comunicativo respecto a la premisa general de la más reciente miniserie de cuatro números de Image Comics.

«Shadowhawk es el concepto del hombre misterioso llevado hasta el extremo. Surge de las sombras y no permite que nadie le vea a menos que ande detrás de esa persona. Cree que matar a un criminal es demasiado bueno para él, así que lo que hace es romperles la espina dorsal y dejarlos paralizados para el resto de sus vidas. Es el héroe más oscuro que conozco.»

Shadowhawk es algo más que un héroe tenebroso: sus actos también le han convertido en un hombre buscado y un exilado total.

«Todos andan detrás de él –explica

Ilustración: Jim Valentino, Paul Scott y Richard Horne

Valentino advierte de que si ves al temible Shadowhawk «estás en apuros».

«incendiario»] es un tipo que se gana la vida como incendiario a sueldo y considera que está limpiando la ciudad –dice Valentino–. Es un personaje bastante retorcido, pero no se cree muy distinto a Shadowhawk. También conocerán a Blakjak, y en su caso las fronteras sí que están muy borrosas. Shadowhawk sólo anda detrás de los malos, y tanto a Arson como a Blakjak les da igual con quién acaben. ¿Es ésa la línea divisoria que separa el héroe del villano? No estoy seguro, y no creo que haya ninguna respuesta clara.

»De todas formas, lo que quiero hacer es presentar muchos de los elementos del mundo de Shadowhawk. La historia gira alrededor de Shadowhawk y Arson, y esos dos personajes deberían acabar resolviendo su enfrentamiento de alguna manera, pero eso no tiene por qué dar una respuesta a las preguntas subyacentes.»

Shadowhawk apareció en el número 3 de *Youngblood* de Rob Liefeld antes de que su serie fuese publicada.

«Se le vio en un relato titulado "Preludio", que también proporcionaba a los lectores algunas pistas sobre lo que quiere», explica Valentino.

El reparto de personajes de *Shadowhawk* es bastante amplio, y cualquiera de ellos podría ser la verdadera identidad de Shadowhawk.

«A lo largo de la serie presentaré a doce personajes distintos, y todos ellos tienen una razón para ser Shadowhawk o podrían serlo –observa–. Voy a proporcionar toda una retahíla de sospechosos, como yo les llamo... Si lo hago bien, habrá tantas pistas falsas que nadie estará seguro de quién de ellos es Shadowhawk.»

A Valentino le gustaría averiguar si los lectores son capaces de resolver el misterio, y está pensando en ofrecerles un poco de motivación para que lo hagan.

«Lo que me gustaría hacer es montar una especie de concurso –anuncia–. Si consigue averiguar la identidad de Shadowhawk y exponer las pistas que le permitieron llegar a esa conclusión, y no basta con adivinarlo sino que hay que llegar a una conclusión lógica... le regalaré una página original mía. Y le pediré que no se lo cuente a nadie más. Me encantaría hacer algo por el estilo porque creo que no se ha hecho nunca antes.»

Una cosa que sí está clara acerca de Shadowhawk es su concepción e historia posterior. El guionista/dibujante concibió al personaje hace unos años cuando Archie Comics anunció que planeaba lanzar una versión más oscura de su universo y sus héroes.

«Ya habían encargado varios personajes, así que pregunté qué pensaban hacer con el Zorro. El Zorro era una especie de Batman de tercera categoría, y empecé a pensar en lo que me funciona de Batman y lo que no. Para mí, lo que no funciona de Batman es el coche trucado y las armas, el chaval que le ayuda, el que sea miembro de varios grupos de superhéroes, BatGirl, Bat-Mito y todas esas tonterías. Tampoco me funciona que tenga una relación tan buena con la policía y que dispongan de una señal o un teléfono rojo con el que llamarle.»

Cuando Archie abandonó el proyecto las ideas para el Zorro que se le habían ocurrido a Valentino fueron archivadas, y poco después empezó a trabajar para la Marvel en *Guardianes de la Galaxia*. Valentino volvió a intentar dar un aspecto algo más oscuro al título.

«Fui convirtiendo a Starhawk (Halcón Estelar) en un personaje cada vez más tenebroso –comenta–. Incluso pensaba cambiarle el nombre y llamarle Shadowhawk, pero el nombre original llevaba años en circulación y no les gustó la idea. Me sugirieron que probara suerte con ella en otro sitio, así que volví a examinar mi propuesta de alterar al Zorro y uní todo eso con el nombre.»

De hecho, Valentino llegó a ofrecer el concepto a la Marvel, y la propuesta se pasó varios meses encima del escritorio de un director de publicaciones de la empresa. Mientras tanto, Todd McFarlane, Rob Liefeld y Erik

YOU FEEL A CERTAIN AMOUNT OF SATISFACTION AS HIS SPINE BREAKS.
THIS ONE, AT LEAST, WILL NEVER THREATEN AN INNOCENT AGAIN.
Four

No esperen que Shadowhawk permita que un criminal se le escape de las manos sin haberle hecho unos cuantos ajustes previos...

Todos los personajes e ilustraciones de Shadowhawk: Marca registrada y Copyright 1992 Jim Valentino

THE SWEET FRAGRANCE OF THE FLICKERING FLAME!
THE BLOOM OF THE BILLOWING SMOKE!
THE SCREAMS OF THE RECENTLY DOMESTICALLY DISPLACED!
ALL ARE LIKE MUSIC TO THE EARS OF
ARSON!

Todos los derechos de «Shadowhawk» Jim Valentino, por cortesía de Image

Las preguntas sobre el bien y el mal son un tema candente en cuanto aparece Arson.

Larsen empezaron a reclutar dibujantes para crear Image Comics, y cuando invitaron a Valentino a que se les uniera, éste decidió llevarse a Shadowhawk consigo.

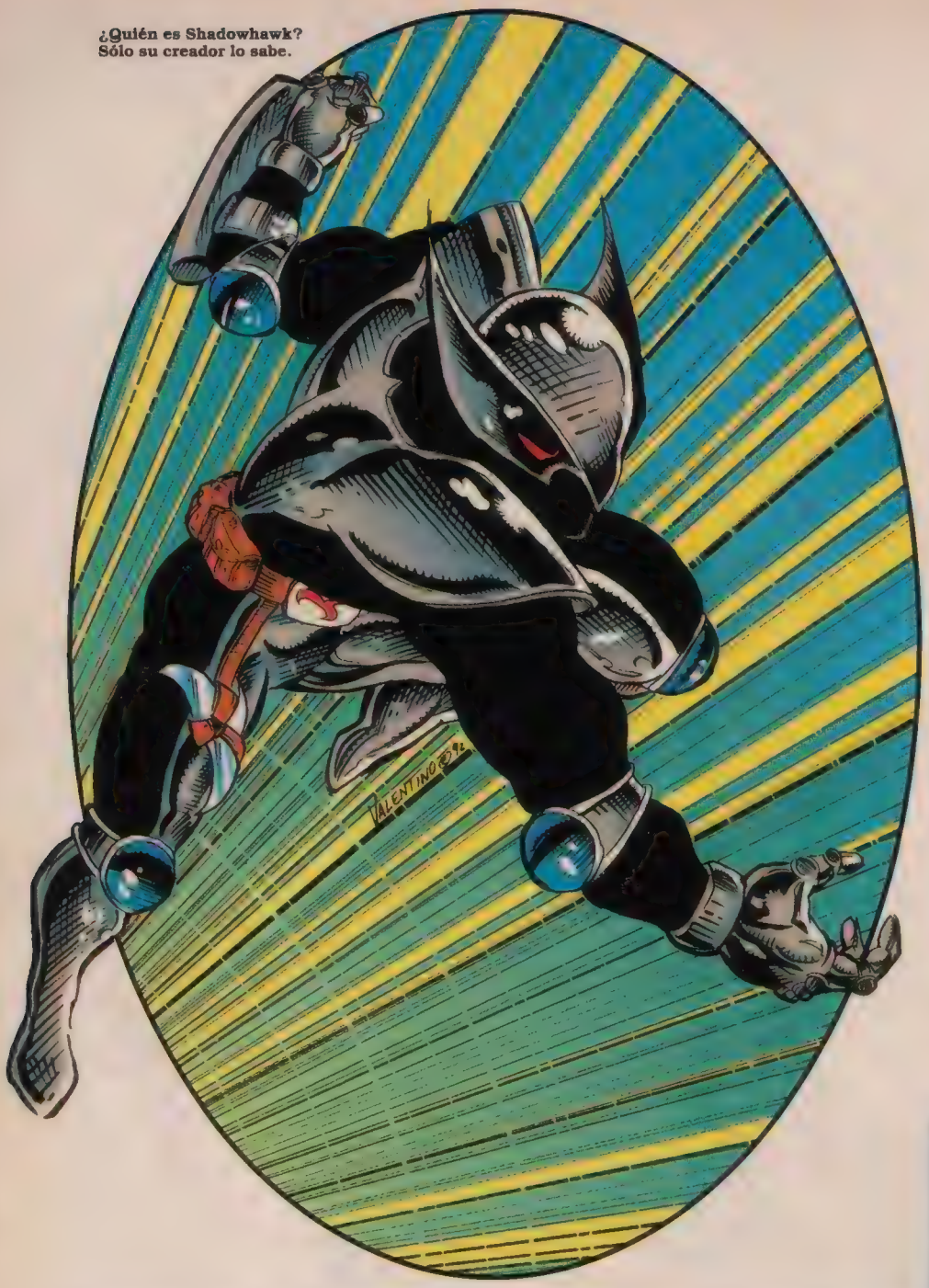
Al igual que los demás, Valentino opina que Image Comics es una oportunidad de ser propietario de su personaje y ejercer un control creativo sobre él.

«Siempre he estado convencido de que el creador debe ser propietario de sus creaciones y que éstas no deben pertenecer a una gran corporación –dice Valentino–. Cuando tu personaje es propiedad de una gran corporación, tienen derecho a extraer imágenes de un cómic que has dibujado y lanzar al mercado camisetas, pins, cromos o lo que sea sin pagarte ni un centavo y ni tan siquiera están obligados a darte una muestra gratis de cada artículo. Si lanzan al mercado una camiseta y quieres una, ¿te parece lógico que tengas que comprártela? Creo que hay algo equivocado en eso, y además creo que el equipo creativo también debería ser el que lleve la voz cantante, y eso incluye con quién vas a trabajar y con quién no lo harás. Creo que te mereces el derecho a tomar ciertas decisiones sobre tu propio título, ¿no? En Image no es que trabajemos para una empresa –al menos, en el caso de los siete "fundadores"–, sino que somos la empresa, y ahí está la gran diferencia.

»Tengo la esperanza de que Image será un primer paso en una dirección que termine con la "mentalidad de plantación" que impera en el mundo del cómic. En realidad, no me gustaría que eso se tomara tan mal y tan en serio como probablemente suena al oírmelo decir, porque aprecio a mucha gente que trabaja en Marvel. Marvel y DC pueden ser sitios estupendos donde trabajar, pero tanto la una como la otra podrían mejorar muchísimo.»

Un problema que este ex trabajador de la Marvel ve en las grandes empresas es el gran número de coordinadores editoriales «cuyos egos han creado problemas o les han hecho actuar de forma muy poco profesional –dice–. No afirmo que todos sean así, naturalmente... Si los únicos que se quejaran fueran personas como Todd McFarlane o Rob Liefeld, podrías pensar que se estaban limitando a ser unos desagradecidos, pero esa explicación no cuela en el caso de alguien como Alan Moore, Frank Miller, Chris Claremont, John Byrne o todas las personas que han emitido la misma queja una y otra vez a lo largo de los años. Tiene que haber algo que anda mal, y no se puede explicar diciendo que es un mero caso de ingratitud colectiva.»

Eso no quiere decir que el creador de Shadowhawk no considere nece-



¿Quién es Shadowhawk? Sólo su creador lo sabe.

sarios a los coordinadores. Para Valentino, la diferencia crucial estriba en si el coordinador es bueno o malo.

«Los buenos coordinadores pueden resultar extremadamente beneficiosos y te pueden aportar una ayuda que no tiene precio. Los necesitas como tablero en el que hacer rebotar las ideas para que te aporten toda una nueva perspectiva. Un buen coordinador debería ser capaz de organizar a la gente y llevarse bien con ella intentando ayudar al equipo creativo. Debería comprender que cada persona reacciona de una forma distinta a las situaciones. Un mal coordinador se limita a estorbarte. Quita importancia a tus logros e intenta minar tu confianza en ti mismo y en el proyecto, y por desgracia hay muchos tipos así en el mundo del cómic. En la gran mayoría de corporaciones la norma es que el coordinador siempre tiene razón sin importar lo que haya hecho.»

¿Y qué vendrá después de la primera serie de Shadowhawk? Sea lo que sea, desde luego no será para Marvel. «Después de que yo declarara públicamente que quería continuar con los *Guardianes*, y que no era mi intención desligarme de Marvel de ningún modo, resulta que me han despedido de la serie. Y eso que nunca he incumplido las fechas de entrega y que nunca he rechazado hacer cambios, siempre que fueran razonables. La razón que me dieron es que así sería más fácil para mí concentrarme en mis otros proyectos y que aliviaría mi estrés. Literalmente. Así que, según ellos, ser despedido aliviaría mi estrés personal. Creo que fue algo muy generoso y considerado por su parte.»

Shadowhawk es «el héroe más tenebroso» que el guionista/dibujante ha visto en toda su vida.

VIVAN LAS CONCHAS

Las Tortugas Ninja retroceden en el tiempo.

Por RON RUSH

¡Cuidado! Los héroes que comen pizza y se desplazan por las alcantarillas metidos dentro de su caparazón vuelven para vivir mas aventuras en *Teenage Mutant Ninja Turtles III*. Esta producción de 22 millones de dólares basada en los personajes creados por Kevin Eastman y Peter Laird ya ha acabado de rodarse y está a punto de ser estrenada.

Leonardo, Michelangelo, Donatello y Raphael –las cuatro tortugas que luchan contra el crimen y a las que se reconoce gracias al código de colores–, viajan por el tiempo. Retroceden hasta el siglo XVI y llegan al Japón para salvar a su compañera humana, la reportera televisiva April O'Neil.

Todo empieza de una forma muy inocente. April visita a las Tortugas en su guarida subterránea de la ciudad de Nueva York y les muestra un cetro antiguo.... y de repente es transportada misteriosamente en el tiempo al lejano Oriente. Las Tortugas conciben un plan de rescate, naturalmente, y este hace que también retrocedan en el tiempo. Llegan al siglo XVI a lomos de caballo y no tardan en unirse a los rebeldes que luchan contra un malvado señor de la guerra. Cuando el señor de la guerra y sus cohortes invaden la aldea, Michelangelo salva a un niño sacándolo de una choza en llamas, y después llega el momento de la acción al viejo estilo samurái.

Este argumento es muy distinto al de las dos primeras películas de las Tortugas, donde los héroes verdes no abandonaban su querida Nueva York ni un momento.

Tom Gray, el productor de las tres entregas de la serie, cree que la tercera es con mucho la mejor de todas.

«Es algo más que una película de peleas y tortazos –dice–, y supone el mayor esfuerzo que hemos hecho hasta el momento. Presenta un contraste muy interesante entre las Tortugas urbanas y el Japón antiguo. Hay un enfrentamiento cultural, pero hemos procurado no hacer nada que pudiese ofender a los japoneses.»

¿Pero por qué correr el riesgo que supone semejante cambio argumental? ¿Por qué no limitarse a dejar a las Tortugas en las alcantarillas? Después de todo, la primera película estrenada en 1990 recaudó 135

Foto: Bob Hanlon/©Copyright 1992 New Line Cinema

millones de dólares en taquilla, y es una de las producciones independientes de mayor éxito en toda la historia del cine. La segunda entrega de la serie también recaudó mucho dinero (79 millones de dólares en 1991). A pesar de ello, Gray opina que ha llegado el momento de captar a un público distinto: a los preadolescentes que quieren básicamente acción y aventuras.

«Por desgracia, no funcionamos tan bien entre las chicas, pero creo que esta película les resultará más atractiva gracias a la actriz Vivian Wu, que tiene un papel muy importante como princesa japonesa.»

Gray espera que el viaje temporal también atraiga a espectadores de mayor edad.

«Con la segunda entrega no llegamos a tantos adolescentes como con la primera –admite–. Cometimos un error. Hicimos que tuviera un aspecto algo más "dibujos animados", y perdimos a una parte de nuestro público de mayor edad.

»El humor de la primera película estaba orientado hacia los adultos porque sabíamos que ya podíamos contar con los crios de entrada. »*Teenage Mutant Ninja Turtles III* es una película más dura y más adulta, pero todavía tiene cosas que ofrecer a los crios –sigue explicando Gray–. Hay muchas escenas de acción magníficas, pero no hay sangre ni violencia injustificada. Es algo así como un Terminator para niños. Las Tortugas son Arnold Schwarzenegger para niños...»

El reparto también incluye a Elias Koteas (de la primera entrega), Paige Turco, que retoma el papel de April O'Neil que ya interpretó en la segunda película y Mark Caso, quien vuelve a ser Leonardo, la Tortuga de la máscara azul. Los otros actores que interpretan a las Tortugas son recién llegados a la serie.

Los cambios en el reparto no preocupan a Gray. ¿Qué espectador se dará cuenta?

Caso y sus compañeros de reparto tortuguesco desfilaron con el atuendo completo exhibiéndose ante los reporteros en julio de 1992 durante el rodaje de la película cuando éste se trasladó a unos exteriores situados a 25 kilómetros de Seaside, un pueblecito de Oregón que está cerca del Parque Estatal Saddle Mountain. Las dos primeras entregas de la serie se rodaron en Carolina del Norte, pero Oregón proporciona el «aspecto» distinto del Japón feudal. Dos cargamentos de bambú importado de China y doce semanas de trabajo permitieron que los decoradores construyeran una aldea japonesa con un aspecto de lo más auténtico que ocupaba cuatro acres de terreno en una zona del bosque recién talada... a casi quinientos metros de altura en la escarpada cordillera Coast Range.

Y ahí es donde las Tortugas se reúnen con la prensa entre toma y toma de un día de verano muy caluroso. Caso se quita la cabeza de Leonardo y habla sobre la vida dentro del traje, que pesa unos 25 kilos y se recalienta hasta casi los treinta grados de temperatura interior.

Caso explica que los actores pasan por un proceso de adiestramiento muy riguroso antes de que empiece el rodaje.

«Tienes que aguantar largos períodos de tiempo dentro de una sauna, y cuando quieres salir no puedes hacerlo... a menos que ya estés en forma para rodar la película. Sudas hasta que crees que te vas a morir, y tienes que contener el aliento durante bastante rato [cuando llevan el traje].»

El actor Jim Raposa, que interpreta a Donatello, corrobora lo que dice Caso.

«Te asas y sudas horrores, pero es muy divertido. Llevar los trajes puestos y tratar de ver hacia dónde vamos para no chocar con nadie resulta muy divertido...»

No cabe duda de que ver a las Tortugas en acción crea la impresión de que el trabajo es divertido... aunque haga sudar mucho.

«¡Es demasiado!», proclama Matt Hill, también conocido como Raphael.

Y aunque a algunos actores quizá no les haría mucha ilusión un papel que obliga a ocultarse dentro de un traje, eso no molesta en lo más mínimo a Hill.

«Mientras recuerdes que eres tú quien hace que el papel cobre vida, el resto es sencillísimo –dice–. El tiempo pasa volando.»

Bueno, la verdad es que todo

Las Tortugas llegan al Japón antiguo y se encuentran defendiendo una aldea de un malvado señor de la guerra.

Todos los personajes de *Turtles* Marca registrada y Copyright 1992, 1993 Mirage Studios

resulta algo un poco más complicado de lo que se creería oyéndole hablar. Si algo deja de funcionar dentro de esos trajes, que son auténticas maravillas tecnológicas hechas a mano con espuma de látex, nada vuela.

Crear el equipo de las Tortugas para esta película exigió el esfuerzo de sesenta personas y 2,8 millones de dólares. Eric Allard –el propietario de All Effects, una firma con base en California– es el supervisor de efectos especiales de la película.

Allard y su equipo crearon setenta y dos trajes de Tortuga que incluyen un sofisticado despliegue de componentes electrónicos. Dentro de la cabeza de cada traje hay dieciséis partes computerizadas. Los actores –las partes computerizadas hacen que sus cabezas apenas quepan en las cabeza de los trajes–, no controlan sus movimientos faciales. Eso es labor de los marionetistas apostados fuera del encuadre para dirigir los movimientos de las cabezas computerizadas mediante controles remotos y monitores de televisión.

Cuando explica para qué se necesita toda esa maquinaria, Allard observa que «los rostros de las Tortugas no se parecen en nada a los de los actores. Esto no es *Planet of the Apes (El planeta de los simios)*, donde podías usar los ojos de los actores y ponerles una boca encima de la suya.

»Las Tortugas fueron diseñadas para que tuviesen un aspecto totalmente inhumano. Sus bocas y sus ojos son enormes, y tienen todos los elementos típicos de los personajes de dibujos animados. La única forma de obtener el movimiento que necesitábamos era usar movimientos muy amplios y exagerados, y un ser humano no puede hacer eso.»

Allard, entre cuyas creaciones está el robot Número Cinco de *Short Circuit (Cortocircuito)*, explica que la película ha necesitado un número tan elevado de trajes por la sencilla razón de que durante el rodaje están sometidos a un considerable desgaste.

Foto: Bob Rusk

Actuar con los trajes puestos hace sudar muchísimo, pero Matt Hill, el *alter ego* de Raphael, disfruta con ello. «¡Es demasiado!», proclama.

Rick Stratton, el cosupervisor de efectos especiales, explica que los actores necesitan dos trajes cada día mientras hace algunos ajustes en la cabeza de Leonardo.

Arte de Superman: Trademark & Copyright 1993, 1993 DC Comics Inc.

Quiza regrese Superman a la televisión. ¡Y en color!

COMICS screen

A menos que se especifique lo contrario todos los proyectos son en imagen real. Los precedidos por un recuadro son nuevos o han sido revisados con posterioridad a la última lista. No todos los proyectos relacionados llegarán a convertirse en realidad. Abreviaturas: C: creador; D: director; G: guión; P: productor; AN: animación; IR: imagen real; sin: sindicación; HB: Hanna-Barbera; Nel: Nelvana; MWS: Murakami Wolf Swenson; RB: Rankin-Bass; WD: Disney; WB: Warner Bros.; PP: Paramount; U: Universal; Col: Columbia; FF: Funnybook Films; DH: Dark Horse; L: Largo.

ACE OF THE NEWSREELS. Película. G: Pam Hickey, Dennys McCoy.

*** ADDAMS FAMILY.** Secuela. PP. El rodaje empezará en breve. AN, serie. ABC. HB.

THE AIRTIGHT GARAGE (El garaje hermético). AN. G: Randy Lofficier.

ALIAS. Película. U. G: David S. Goyer. P: P. Lenkov, S. Daniel.

ALIENS VS. PREDATOR. Película. DH/Fox.

THE AMERICAN. Película. DH/L.

ANIMANIACS. AN, sin, TV. WB/Amblin. Otoño de 1993.

*** ANNIE. PELICULA.** *Annie & the Castle of Terrors.* D: Lewis Gilbert. Rastar. Secuela del musical representado en los escenarios. *Annie Warbucks*, se estrenó en Broadway el mes de marzo. C: Charnin, Meehan y Strouse.

ARCHIE. IR, película. G: N. y D. Ephron. D: J. Schumacher. DIC.

BABY HUEY. AN, corto. U. G: Bill Kopp.

BAD BABY. AN, televisión. Imag.

BARBARELLA. IR, película. Nel.

BARBIE. Película. Abrams/Gentile Ent. y Mattel.

BATMAN. AN, serie. Fox.

*** THE BLACK CAT.** Película. Sean Young.

BLACKHAWK. Película. Amblin. G: Dan Aykroyd.

*** BLACKMAN.** Película. C: Damon Wayans, Eric Gold. Sony.

*** BLACK PANTHER (Pantera Negra).** Película. W/Wesley Snipes. D: John Singleton. P: Brad Weston y Bob Beitcher. Sony.

BLADE. Película.

BLONDIE. Película. WB. P: Joel Silver.

BONKERS D. BOBCAT. Sin, AN, serie. WD. Otoño de 1993.

BOOGIEMANLAND. AN. Fox.

BRAVE LITTLE TOASTER. AN, secuela de película. Hyperion.

*** BUGS BUNNY.** *Termite Terrace.* IR/AN, película. WB.

CASPER. Película. Amblin.

COBALT 60. AN, película.

CONCRETE. Película. G: (D) L. Wilson y C. Thompson. P: Tim Burton. DH.

*** THE CROW.** Película. G: John Shirley. D: Alex Proyas. P: Ed Pressman. W/Brandon Lee. [El fallecimiento de Lee en circunstancias todavía no aclaradas durante el rodaje puede hacer que no termine de rodarse nunca]

CRUSADER RABBIT. Nueva serie animación. En desarrollo. Fox.

*** CYBERPUNK.** Película. G: Steve Roberts. D: Rene Manzor. Imagination Factory.

DAN DARE. Serie televisiva.

DANGER SQUAD. Película. P/D: Leo Fong. G/D: P. R. Cable.

*** DAREDEVIL.** TV. Lorimar. Fox.

*** DEADWORLD.** Película. G: Mark Pavia (D), Jack O'Donnell (P). Verano del 94. Dementia Brothers Pictures.

DEATHLOK. Película.

*** DENNIS THE MENACE (Daniel el travieso).** Película. P/G: John Hughes. D: Nick Castle. W/Walter Matthau, Chris Lloyd, Lea Thompson. WB. Verano de 1993. *Dennis the Musical.* G: E. Chambers. Música: Jeff Church. Canciones: R. Enquist y Chambers.

DINOSAURS FOR HIRE. AN, serie. En desarrollo. Fox.

DR. OFF. PELICULA. Parodia con un superhéroe negro. P: Tim Reid.

*** DR. STRANGE (Dr. Extraño).** Película. G/D: Wes Craven. El proyecto de Coppola no ha obtenido los derechos cinematográficos del personaje.

DUCKMAN. AN. C: Everett Peck. Klasky Csupo.

DUDLEY DO-RIGHT. Película. PP.

*** ELEKTRA ASSASSIN.** Película. TriStar.

ELFQUEST. Película/TV. Abby Lou Prod, Freedom Distrib.

EVANGELINE. Película. FF.

*** EXOSQUAD.** AN, serie. U.

FAMILY DOG. AN, serie. Amblin/Nel. Comienzo de emisión retrasado.

*** FANTASTIC FOUR (Los Cuatro Fantásticos).** Película. P ejecutivo: Stan Lee. Neue Constantin Film. En rodaje (ver recuadro).

FEARLESS FOSDICK. AN, película. Nel.

FLAMING CARROT. Película. Tundra/LImelight.

*** THE FLINSTONES (Los Picapiedra).** Película. Fred: John Goodman. D: Brian Levant. G: Jim Jennewein, Tom Parker, Gary Ross. P: Bruce Cohen, Colin Wilson. U/Amblin. AN, película para televisión. *I Yabba-Yabba Doo.* Pebbles y Bamm-Bamm se casan. Se emitirá en febrero de 1993. ABC. AN, secuela televisiva. (Pebbles tiene gemelos).

G.I. JOE. Película. G/D: Sheldon Lettich. P: Anthony y John Gentile, Martin Abrams, Gene Kirkwood. WB.

THE GREEN FALCON. TV. Am. C: Mick Garris.

*** THE GREEN HORNET.** Película.

HOPALONG CASSIDY. Película. G: G. Popper y J. Rosenthal.

EL HOMBRE DE HIERRO. Película.

JONNY QUEST. AN, película para televisión. *Jonny's Golden Quest. HB.*

JUDGE DREDD. Película.

KINGS IN DISGUISE. Película. DH.

*** THE LION KING.** AN, película. WD. Noviembre del 94.

LONE WOLF & CUB. PELICULA. D: John Bruno. P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

LUCKY LUKE. Serie televisiva. Terence Hill. SB Comm.

*** MAI THE PSYCHIC GIRL.** Película. D: Tim Burton. G: L. Wilson y C. Thompson. P: Burton, Wilson, D. Di Novi y Walter Hill.

MANDRAKE. Película.

*** THE MASK.** Película. New Line. G/D: Chuck Russell.

THE MEN IN BLACK. Película. Col. P: Walter Parkes y Laurie McDonald.

THE METEOR MAN. Película. G/D: R. Townsend. MGM. Marzo.

*** MR. MAGOO.** Película. Am/WB.

MR. X. PELICULA. P: Jim Cash y Jack Epps Jr.

NANCY. Película. P: P. Muller.

NEIL THE HORSE. AN/IR.

NINJA HIGH SCHOOL. AN, vídeo. Reino Unido, Sun Planning.

*** 1-800-MONSTER.** TV. USA. PE/G: Jonathan Betuel.

*** PAGEMASTER.** AN, película. Fox/HB. Con Macaulay Culkin y Christopher Lloyd.

JOE PALOOKA. Piloto televisivo. NBC. Viacom. P: Dean Hargrove.

PAPARAZZI SAMURAI. AN, serie televisiva. P: DIC, Abrams/Gentile.

*** PEANUTS.** IRR, película. P/G: John Hughes. WB.

THE PHANTOM. Película. PP. P: B. Sherlock, P. Sjoquist, J. Torv, R. Price y R. Evans. G: K. Shadie.

PLASTIC MAN. Película. WB/Amblin. G: Larry Wilson. Verano de 1993.

*** POCAHONTAS.** AN, película. WD. Primavera del 94.

PRINCE VALIANT. AN, serie. Family Chan. IR, película G: M. Beckner. N. Constantin Film. P: B. Eichinger y J. Gorman.

RADIO BOY. AN. RB.

RED SONJA. TV. Lancit.

REID FLEMING. Película. S/C: David Boswell. P: M. Weisman y J. Loeb II.

RICHIE RICH. Película. P: J. Silver y J. Davis. G: Neil Tolkin.

*** ROBOCOP 3.** G: Frank Miller y Fred Dekker (D). Verano.

ROGER RABBIT. Nuevo corto AN «Trail Mix Up». WD.

RUPERT THE BEAR. AN. Nel.

*** THE SAINT.** Película. G: Terry Hayes. P: Robert Evans. PP. El rodaje empezará en la primavera del 93.

SANDMAN. Película.

SCOOBY DOO. Película. WB.

SECRET AGENT X-9. AN, película.

SGT. ROCK. Película. P: Joel Silver y Bob Zemeckis. WB.

*** THE SHADOW.** Película. G: David Koepp. P: Martin Bregman.

*** SPEED RACER.** AN, serie. MWS. Otoño del 93. Película. D: Patrick Read Johnson. WB.

*** SPIDER-MAN.** Película. D: Jim Cameron. Musical. G y canciones: B. Harman. Música: K. Herrman. P ejecutivo: Stan Lee. D: J. Nash y J. Calamari.

STARWATCHER. AN, película. G: Moebius y J. Fryszman. D: Moebius y Keith Ingham. PP.

*** SUPERMAN.** ***Superman: The New Movie.*** G: Mark Jones y Cary Bates. Puede que empiece a

rodarse en primavera.

SUPER MARIO-BROS. IR, película. G: Barry Morrow. D: Rocky Morton y Annabel Jankel. Reparto: Bob Hoskins, Dennis Hopper, Fisher Stevens y Samantha Mathis. A estrenar el verano de 1993.

TALES FROM THE HART. TV. P: Aaron Spelling.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES. IR, secuela. Marzo de 1993. G/D: Stuart T. Gillard [ver artículo]. AN, serie. CBS, sin.

TERRY & THE PIRATES (Terry y los piratas). TV. P: Ben Melniker y Michael Uslan.

TIME COP. Película. D: Sam Raimi. DH/L.

TOM Y JERRY. AN, película. P/D: Phil Roman.

TROUBLE WITH GIRLS. Película. Fox/FF. G: W. Jacobs y G. Jones. P: M. Pepler y N. Tabachnick.

VAMPIRELLA. Película. G/D: Jim Wynorski.

V FOR VENDETTA. Película. WB.

WATCHMEN. Película.

WE'RE BACK. AN, película. Amblin Londres/U. Otoño de 1993.

WHY I HATE SATURN. TV.

WILD CARDS. Película. Disney. G: George R. R. Martin. P: Michael Engelberg.

* **WILD PALMS.** Serie, seis episodios. C: Bruce Wagner. Ixtlan. A emitir en primavera.

* **WIZARD OF ID.** Película. Cinergi. D: John Hughes (?)

* **WOLFF & BYRD.** TV. Lorimar. P: Joel Simon, Bill Todman Jr. PE/D: Joe Dante. Para la Fox.

* **ZEN.** Película. AN, serie. Ruby-Spears.

* **ZORRO.** Película. D: Steven Spielberg. G: Nancy Larson. TriStar. F. Chan. IR, serie televisiva. F. Chan. AN, serie televisiva. Nel. Musical de Broadway. P: Fox, Nederlander.

Copyright de la lista 1993 Starlog Communications International, Ltd. Todos los derechos reservados.

Los cuatro de Hollywood

Mr. Fantástico, la Cosa, la Antorcha Humana y la Mujer Invisible llegarán a los cines entre el final del verano y la Navidad de 1993. Son, naturalmente, *Los Cuatro Fantásticos*, una adaptación cinematográfica de bajo presupuesto de «El cómic más grande del mundo» creado por Stan Lee y Jack Kirby.

La película cuenta con tan sólo cuatro millones de dólares de presupuesto y es una coproducción entre la Concorde Pictures de Roger Corman y la productora alemana Neue Constantin, que es propietaria de los derechos cinematográficos del cómic desde hace mucho tiempo (y que ha producido títulos como *Das Boot [El submarino]* y *The Name of the Rose [El nombre de la rosa]*).

Dirigida por Oley Sassone sobre un guión de Craig Nevius, *The Fantastic Four* empezó a filmarse el 28 de diciembre en Los Angeles, y el plan de rodaje previsto era de 25 días de duración. Steve Rabiner es el productor de la película.

Alex Hyde-White, más conocido por su papel en la secuencia precréditos de *Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones y la última cruzada)* encabeza al equipo en el papel de Reed Richards. (Por cierto, en la vida real es hijo del ya fallecido actor de carácter británico Wilfrid Hyde-White, visto en *Buck Rogers [Buck Rogers, el aventurero del espacio]*, *Battlestar Galactica [Galáctica]*, *Ten Little Indians [Diez negritos]* y *The Magic Christian [Si quieres ser millonario no malgastes el tiempo trabajando]*).

Michael Bailey Smith es Ben Grimm, y Rebecca Staab es Susan Storm. Jay Underwood, quien ya tuvo alguna experiencia aérea en *The Boy Who Could Fly (Más allá de la realidad)* interpreta a Johnny Storm, y Joseph Culp es el Dr. Muerte.

La película ha adoptado el enfoque ya habitual de utilizar los primeros números del cómic, adaptando los orígenes y las primeras aventuras de los Cuatro Fantásticos al mismo tiempo que introducía muchos cambios en los detalles de su mitología. Según Mike Elliott, portavoz de la Concorde, la historia empieza con «los cuatro en la universidad, después salta diez años al futuro cuando todos se han convertido en astronautas y son afectados por los rayos cósmicos que los transforman en los Cuatro Fantásticos. Después se enfrentan al Dr. Muerte, el villano del cómic.»

—Marc Shapiro

Carol Kane (reemplazando a Judith Malina como la abuela) y Joan Cusack (como la niñera) se unen al reparto para una secuela, *The Addams Family Values*

Foto de los Adams: Jean Pagliuso/Copyright 1991 Paramount Pictures Corp.

La Cosa: Trademark & Copyright 1993 Marvel Entertainment Group. Foto cortesía Everett Burrell

El es ahora la *"Cosa"*. Así es el aspecto que tendrá, tal como lo ha creado Optic Nerve Studio, en la nueva película *Los Cuatro Fantásticos*

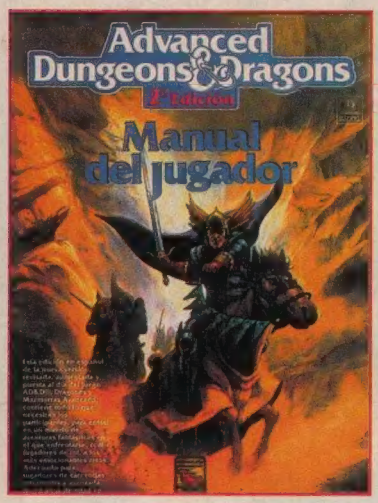
Advanced Dung

2ª V

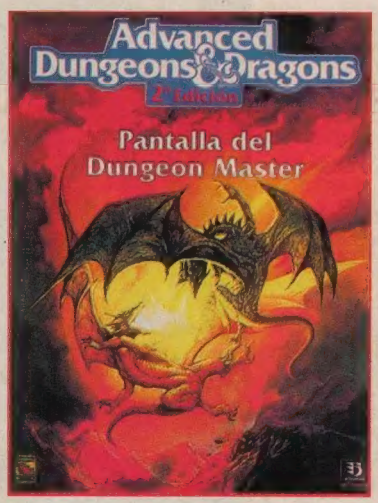
ROL 35 ediciones zinco

Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puede

CUPON ADJUNT



Manual del Jugador



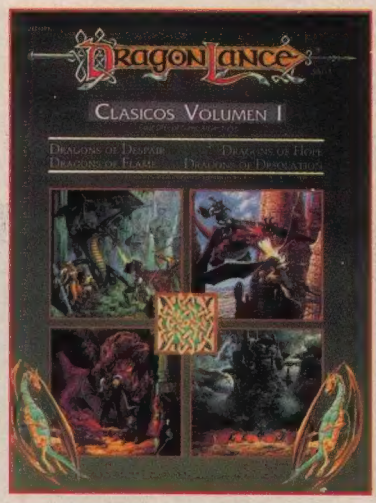
Pantalla del Dungeon Master

Compendio de Monstruos Vol. Uno

El Desafío

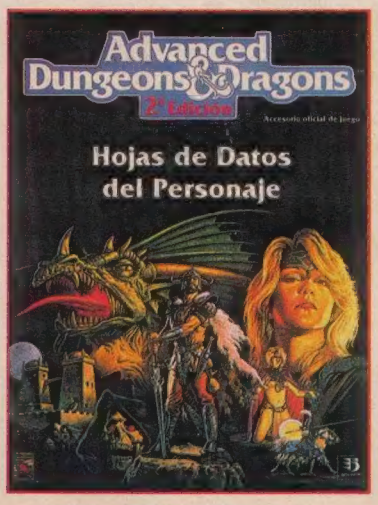
Guía del Dungeon Master

Compendio de Monstruos Apéndice Uno
(Al Vol. Uno)

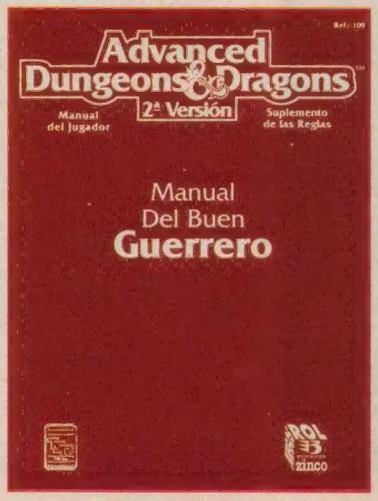


Clásicos Dragonlance Vol. Uno

Los Señores



Hojas de Datos del Personaje



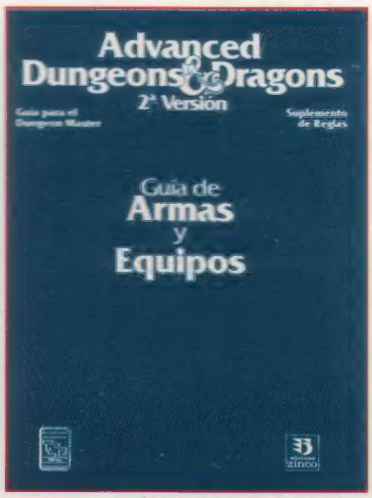
Manual del Buen Guerrero

Compendio de Monstruos
Volumen II **Dragonlance**

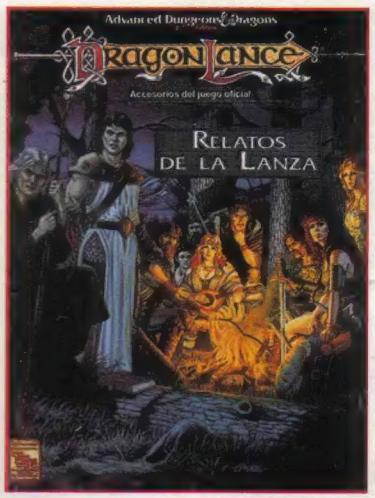
Tiempo

geons & Dragons™
Versión

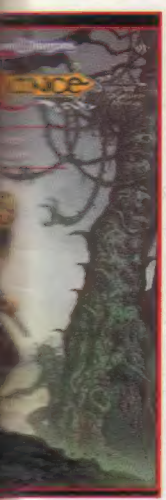
s solicitarlos por correo utilizando el



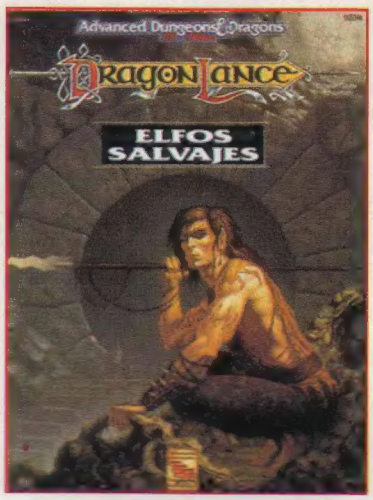
Guía de Armas y Equipos



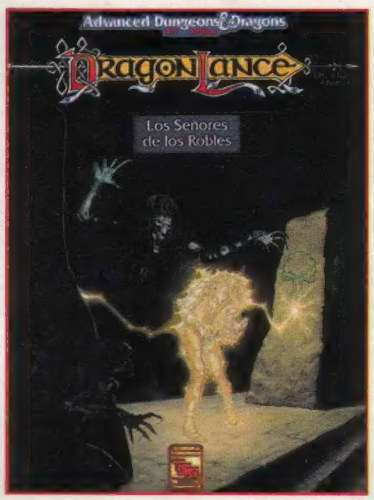
Relatos de la Lanza



Arboles



Elfos Salvajes



Los Señores de los Robles

Dragon

Tomo de Magia

Y PRONTO ENTRAREMOS EN EL MUNDO DE

SOL OSCURO

Y para los que quieren iniciarse en el ROL

400 PTS.

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**, Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 Barcelona

- ☐ MANUAL DEL JUGADOR ..... **3.500 pts.**
- ☐ GUIA DEL DUNGEON MASTER ..... **3.300 pts.**
- ☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE ..... **975 pts.**
- ☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER ..... **925 pts.**
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. Uno ..... **3.300 pts.**
- ☐ EL DESAFIO DEL GUERRERO ..... **900 pts.**
- ☐ GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS ..... **2.500 pts.**
- ☐ RELATOS de la LANZA ..... **3.950 pts.**
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Apéndice Uno (al Vol. Uno) ..... **2.500 pts.**
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE Vol. Uno ..... **2.500 pts.**
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES ..... **950 pts.**
- ☐ ELFOS SALVAJES ..... **1.350 pts.**
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES ..... **950 pts.**
- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL ..... **400 pts.**
- ☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO ..... **2.500 pts.**
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Volumen II DRAGONLANCE ..... **3.300 pts.**
- ☐ TIEMPO DEL DRAGON ..... **3.950 pts.**
- ☐ TOMO DE MAGIA ..... **3.500 pts.**

Nombre y Apellidos .....

.....

Dirección .....

.....

.....

.....

Población .....

C. P. .....Fecha .....

Firma

Hago efectivo este importe por:

- ☐ TALON (Añadir 250 pts. por gastos envío
- ☐ Remítamelo Contra Reembolso

SU MUERTE SOLO ES EL PRINCIPIO

FUNERAL POR UN AMIGO

¡continuando la saga de LA MUERTE DE SUPERMAN!

Edición de lujo

DC®

ediciones zinco